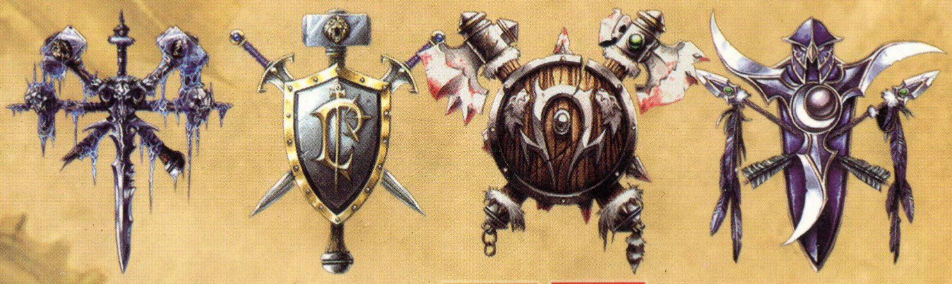
魔獸争霸3

冰封王座

·顶级玩家战术指导

打造世界尖端“分脑”技艺

- 提高微操技术捷径
- 4大种族天王绝胜战术大盘点
- 山丘当道 演绎人族三连杀
- 不死军团独家杀手锏
- 全种族多线程攻防技艺
- 热点地图分析战略
- 暗夜建筑的摆放艺术
- 集群兽族皇帝完全战术



TFT CD内容：

- 最新征战录像全收录
- 亲历种族杀场
- 实用工具使用大全
- 全新补丁
- 大赛实况欣赏
- 魔兽图片大剪辑
- 新型战术精彩视频
- 美化魔兽家园

感谢Aogu提供书籍
梦回三国扫描

矩阵 MATRIX


WarCraft III
The Frozen Throne



序言

宠辱不惊　细品魔兽战略战术
去留无意　静赏争霸高手高招

在弥漫着战火硝烟的《魔兽争霸》里，各种族为着自己的目标在战场上驰骋厮杀，耳边充斥着厌倦的轰鸣和逃命的呼喊，时刻面对着血腥的拳头、左右危险的恐惧、艰难的抉择、纠结的错路、群起的扰乱、万世的仇恨、野蛮的种族……永远是无休止的战争。如何才能使你的种族在纷繁的战争中脱颖而出？怎样的战略战术才是最佳选择呢？

本书为您详细分析战场地图形势，讲述精湛微操技艺，展示人族的三连杀和不死的杀手锏，专家级人物为你解读种族多线程攻防技术……等诸多您需要的东西，是不是有些心动了？快去行动吧！您的战争，您做主！

另外，《魔兽争霸》这款游戏，不仅让您尽情领略厮杀的快感，更重要的是丰富玩家您的阅历，增长适应社会的生存经验，在游戏的同时，让您通过对另类世界的认识，学会处理现实世界中的事情，可以说，魔兽可以历练您的人生，让您在虚幻与现实两个世界尽情绽放人生光彩！

出生在这危急时刻，身为英雄的你还等什么？发挥您的天赋，采用精湛技艺，选择极品战术，爆发你的力量，将那些异族赶回地狱去！魔兽们在召唤、种族的使命在召唤、辉煌的荣誉在召唤——胜利的乐章已经奏响，勇敢地向您的敌人宣战！

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE

目　录

◆**第一章**

微操 ---- 4
微操总 ---- 5
魔兽争霸微操方法细论 ---- 12
微操概述 ---- 15
微操全面讲解 ---- 16
微操诀窍 ---- 25

◆**第二章**

人　族 ---- 27
操　作 ---- 30
英雄选择的分析 ---- 30
一波流的入侵 ---- 32
新火枪流开局 ---- 33
人族新手上路细节指导30不忘 ---- 34
人族三英雄使用心得 ---- 35
人族内战的欧洲流 ---- 36
人族技巧及对战各种族心得 ---- 37
人族Kua流详细研究 ---- 39
人类箭塔tr的最新发现 ---- 40
人族多农民建造消耗研究 ---- 41
大法师生存手册 ---- 42
SKY流打ORC ---- 43
RM仍然有用 ---- 44
HUM战术集 ---- 45
暗　夜 ---- 47
Moon 1.20版十大经典操作 ---- 47
Moon神之笔 ---- 49
操　作 ---- 51
暗夜vs人族新招 ---- 51
巧用战争古树MF的操作和细节 ---- 52
ne对dh的应用和理解 ---- 53
抗人族变种山岭流 ---- 55
恶魔猎手 ---- 56
详解LostTemp上暗夜对战不死的战术 ---- 59
暗夜精灵对空兵种分析 ---- 60
对人族的TowerRush说NO(一) ---- 61
对人族的TowerRush说NO(二) ---- 64
LostTemple NE vs Orc之单矿篇 ---- 68
LostTemple NE vs Orc之双矿篇 ---- 72
NE极限MF大法之EI篇 ---- 79
暗夜无限回城BUG技巧及实战演习 ---- 81
战　术 ---- 82
KOG对抗3AC ---- 82
Moon的边缘战术：熊鹿对抗Orc ---- 84
NE破解AKM之鼎 ---- 85
同水平令Ne无解的4大战术 ---- 87
详细解析暗夜精灵对战不死族战术 ---- 88
NE战术集 ---- 90
兽　族 ---- 93
Grubby ORC不朽的传奇 ---- 93
Grubby 对抗不死要领 ---- 95
Grubby双种族 ---- 96
操　作 ---- 99
兽族新手必备常识 ---- 99
兽族玩家必备的40个细节 ---- 105
剑　圣 ---- 107
炼金术士对抗吹风流的想法 ---- 108
兽族10大战术流派分析 ---- 110
ORC的根本优点 ---- 118
兽族迷你基地妙用 化分矿为攻击 ---- 120
兽族克制人族远程部队的“快”字诀 ---- 122
古老复活牛头人战术的归来 ---- 125
战　术 ---- 129
Turtle Rock兽族对战暗夜 ---- 129
兽族内战战术大全 ---- 130
力量与灵巧的结合打造ORC的精锐 ---- 131
ORC玩家必须知道的TR战术 ---- 133
历代主流战术回顾(ORC篇) ---- 135
从蝴蝶效应看ORC现状 ---- 138
兽族对战暗夜鸟德流全新战术 ---- 140
ORC战术集 ---- 143
不　死 ---- 144
FOV UD精神领袖 ---- 144
操　作 ---- 146
不死对战各种族完全分析 ---- 146
不死族破解人族各类战术详解 ---- 148
当今的不死族天王全面介绍(精彩) ---- 150
针对熊猫MF的速熊战术 ---- 151
睡眠技能的完美操作 ---- 152
正确认识微操 ---- 153
不死亡灵的常用基础战术 ---- 159
让PL成为UD的领军人 ---- 161
UD战术集 ---- 165

◆**第三章**

NE在TR上对抗Hum的心得 ---- 167
中立怪的智商！让你更好的进行MF ---- 169
亡灵法师魔法吞噬、反魔法外壳分析报告 ---- 171
Lich冰甲对各种族详解 ---- 173
首发黑暗游侠抗HUM战术 ---- 175
不死对抗NE优势单位分析 ---- 179
人类Lost Temple防各族速攻篇 ---- 183
五大怪异战术 ---- 187

感谢Aogu提供书籍
梦回三国扫描



魔獸争霸

第一章

想成为微操高手吗？本章将为您重点阐述微操的方方面面，详细介绍微操并对其进行全面解析，专家高手口授您魔兽争霸微操方法以及微操诀窍，独家解密微操技能，打造尖端技艺，成就您微操高手的梦！



微 操 总

城镇中心中的快捷键

	农民快捷键	单位指令
集结点：Y	建造：B	攻击：A
背包技能：B	修理：R	保持原位：H
回到工作：W	采集：G	停止：S
主城升级：U	号召：C	移动：N
	指令取消：ESC	巡逻：P
		英雄技能：O

人 族

建 筑

城镇中心：H	木材厂：L
农场：F	魔法堡垒：R
兵营：B	狮鹫笼：G
英雄祭坛：A	哨塔：T
铁匠铺：S	商店：V
机械工厂：W	

建筑中的升级

兵营	**哨踏**	**机械工厂**
穿刺防御：D	防御塔：G	高射火炮：C
火枪：L	炮塔：C	闪光：R
畜牧业技能：A	神秘塔：M	弹药攻击：G
铁匠铺		
剑：S	**狮鹫龙**	**魔法堡垒**
盾：P	风暴战锤：H	牧师训练：T
火枪：G	乌云：C	女巫训练：O
铠甲：A	**木材厂**	魔法
岗哨：M	筏木技能：L	
控制魔法：G	石工术：M	

作战单位

英雄	农民：P	迫击炮：M
圣骑士：L	步兵：F	蒸汽坦克：T
大法师：A	火枪手：R	狮鹫骑士：G
山丘之王：M	骑士：K	龙鹰骑士：D
血法师：B	牧师：P	魔法中断者：B

单位技能

圣骑士	**山丘之王**
神圣之箭：T	风暴槌：T
神圣之盾：D	雷鸣一击：C
专注光环：V	猛击：B
复活：R	天神降临：V
大法师	**血法师**
暴风雪：B	烈焰风暴：F
召唤水元素：W	驱散：B
辉煌光环：R	魔法吸收：N
传送：T	火凤凰：X

步兵	**女巫**
穿刺防御：D	减速：W
龙鹰骑士	隐形：I
乌云：C	变形术：O
牧师	**魔法中断者**
医疗：E	控制魔法：C
魔法驱散：D	盗魔：T
心灵火焰：F	

兽 族

建 筑

城镇中心：H
兽人地洞：O
兵营：B
战争磨坊：M
了望塔：W
兽栏：E
风暴祭坛：A
灵魂归宿：S
牛头人图腾：T
商店：V

建筑中的升级

城镇中心
掠夺：G

兵营
狂暴力量：B
巨魔再生：R
狂战士：E
燃烧之油：N

战争磨坊
格斗武器：M
盔甲：A
远程武器：R
尖刺障碍：S
加强防御：D

兽栏
诱捕：N
战鼓：D
毒矛：E
液体炸弹：C
不稳定化合物：C

牛头人图腾
粉碎：P

灵魂归宿
萨满祭祀训练：M
巫医训练：D
灵魂行者训练：R
消魔：D
远古神灵：C

作战单位

大剑师：B
先知：F
牛头人酋长：T
暗影猎手：H
苦工：P
兽人步兵：G
巨魔猎头者：H
投石车：C
萨满祭祀：S
巫医：W
狼骑士：R
科多巨兽：G
飞龙骑士：W
巨魔蝙蝠骑士：B
牛头人：T
灵魂行者：T

单位技能

大剑师
疾风步：W
镜像：R
致命一击：C
剑刃风暴：B

牛头人酋长
震荡波：W
战争践踏：T
耐久光环：E
再生：R

先知
闪电链：C
远视：F
灵魂野兽：T
地震：E

暗影猎手
医疗波：E
妖术：X
毒蛇守卫：W
巫毒：V

猎头狂暴者（巨魔猎头者）
狂战士：B

萨满祭祀
净化：G
闪电盾牌：L
嗜血术：B

巫医
岗哨守卫：W
静止陷阱：T
治疗守卫：E

狼骑士
诱捕：N
科多巨兽
吞噬：D



不死亡灵

建 筑

大墓地：N
灵通塔：Z
黑暗祭坛：A
地穴：C
坟场：V
屠宰场：H
埋骨地：B
诅咒神庙：T
牺牲深渊：S
商店：R

建筑中的升级

灵通塔
幽灵塔：T
蛛网怪塔：N

地 穴
吞食尸体：C
狂暴食尸鬼：Z
钻地：B
诱捕网：W
石像术：S

坟 场
邪恶力量：S
邪恶装甲：V
生物攻击：A
生物盔甲：C

屠宰场
挖握尸体：E
疾病云雾：D
破坏者：X

诅咒神庙
巫师训练：E
女妖训练：A
骷髅寿命：S
骷髅法术：M

埋骨地
冰冻喷吐：B
牺牲深渊
牺牲：C（点侍僧按鼠标右键到深渊可直接牺牲）

作战单位

死亡骑士：D
恐惧魔王：E
恶灵：L
地穴领主：C
侍僧：C
食尸鬼：G
穴居恶魔：F
石像鬼：A
憎恶：A
绞肉车：M
十胜石像：O
巫医：N
女妖：B
冰霜巨龙：F

单位技能

死亡骑士
死亡之卷：C
死亡契约：E
邪恶光环：V
召唤亡灵：D

恶灵
冰冻霜星：N
冰冻装甲：F
黑暗仪式：R
死亡腐烂：D

恐惧魔王
腐烂蜂群：C
催眠：E
吸血光环：V
地狱火：N

地穴
领主穿刺：E
尖刺外壳：S
腐尸甲虫：C
蝗虫群：C

食尸鬼
恢复：C

穴居
恶魔诱捕网：W
石像鬼石像术：S

巫医
死尸召唤：R
邪恶狂暴：U
残废：C

女妖
诅咒：C
反魔法护罩：N
侵占：O

十胜石像鬼
枯萎精髓：B
灵魂触摸：C
变身：X

暗黑狮芬克司
魔法破坏：D
死亡之珠：O
吸收魔法：B



暗夜精灵

夜精灵的建筑是可以站立行动的，快捷键为：R

建　筑

生命之树：T
战争古树：R
长者祭坛：A
月亮井：M
猎手大厅：H
商店：D
知识古树：L
风之古树：W
远古保护者：P
奇美拉栖木：C

建筑中的升级

生命之树
自然祝福：N

战争古树
硬弓：I
射击术：M
侦察：S
月刃：G
穿刺：P

风之古树
驯服角鹫兽：I
猛禽德鲁伊训练：A
猛禽之痕：M

知识古树
魔法免疫：S
利爪德鲁伊训练：L
利爪之痕：M
硬化皮肤：H
抗性皮肤：T

猎手大厅
月之力量：M
月之盔甲：A
野蛮力量：W
坚固兽皮：R
终极夜视：V
月井之春：E

奇美拉栖木
腐蚀喷吐：B

月之井
恢复：R

作战单位

恶魔猎手：D
丛林守护者：K
月之女祭祀：P
守望者：W
弓箭手：A
女猎手：H
攻城巨弩：B
森林女神（小鹿）：D
利爪德鲁伊：C
角鹫兽：H
猛禽德鲁伊：T
奇美拉：C
精灵龙：F
小精灵：W

单位技能

恶魔猎手
魔力燃烧：B
献祭：L
躲闪：E
变身：T

丛林守护者
纠缠：E
自然之力：F
荆棘光环：R
安宁之雨：T

月之女祭祀
侦察猫头鹰：C
灼热之箭：R
强击光环：T
流星雨：F

守望者
刀阵旋风：F
闪耀：B
暗影突击：D
复仇之魂：V

弓箭手
乘坐角鹫兽：U

小精灵
自爆：D

女猎手
猫头鹰哨兵：S
隐身：I

森林女神
驱散魔法：B

利爪德鲁伊
怒吼：R
恢复：E
熊变：F

猛禽德鲁伊
精灵之火：R
龙卷风：C
鸦变：F

精灵龙
变相移动：E
魔力之焰：F



一、热键说明

1．"~"，按它可以选中正在休息的农民。

2."backspace"，按它可以迅速的切回主基地，并以主基地为屏幕的中心。这个热键在英雄回程救援的时候极为重要，你选中英雄，使用回程，再按backspace 切回基地，选中自己回程的理想地点，回程（别忘了回程可以选择位置，不一定要点到主基地上才能回来）。这样总比在小地图上点击基地再选好位置要快一点。

3. insert 和 delete 可以让屏幕右旋或者左旋，这样你可以点到一些正常视角点击不到的单位，比如人族探路的小动物往往躲在高大建筑的后面。

4. pageup 和 pagedown 可以让视角下移或者上移，鼠标中键也可以做到。这样你可以近距离欣赏到你想看到的东西 。

5．0 键可以给英雄迅速的学习技能，做法是选中英雄，按 0 再按相应技能的快捷键，相当于鼠标点击那个"+"号。例如你的死亡骑士在红血的时候恰好升级，可以迅速的按下 0、E 学习死亡契约，再吃自己的单位，保证死亡骑士不死。

用键盘建造、放魔法、用物品，重要的一点在于摈弃以前用鼠标点击的坏习惯，强迫自己使用键盘。不断的使用着键盘以后，你会发现键盘的使用，已经成为了你的习惯，而且终会尝到使用键盘的甜头。

PS：A 键，H 键，P 键，tab 键的运用。

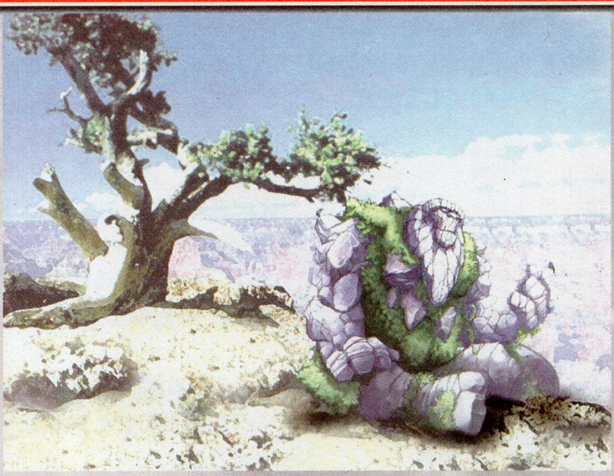
1．A 键，攻击键。如果只用右键行军，部队只是移动到目的地，再进行攻击。而使用 A 键然后点目的地行军，部队行进过程中如果发现敌军，立刻能够停下攻击。另外如果你想杀掉自己或者队友的单位，同样是用 A 键攻击。

2．H 键，保持原位键。例如对手的基地里海了箭塔，而你只能用攻城车攻击他的基地，你的对手往往会用几个单位出来诱引你的单位到他的箭塔群里去。这个时候你可以把你的非攻城单位用 H 键停留原位保护攻城车。

3．P 键，巡逻键。例如你非要让不死的阴影在对手的主基地与分基地之间转来转去，可以先让阴影到主基地，按 p 再点分基地，你的阴影就会达到你的目的了。

4．TAB 键，子组转换键。例如把死亡骑士和巫妖编入





一个组队，而我想释放巫妖的霜冻新星。可以按 tab，就发现状态栏里巫妖的头像凸现了出来，就可以释放霜冻新星了。

二、进阶的操作：alt、shift、ctrl 的使用

可以说，不使用这 3 个键的魔兽玩家基本没有入门，不掌握这 3 个键的魔兽玩家不能算是高手。个人认为，掌握这 3 个键的过程，是菜鸟成为高手的必由之路。下面介绍一下这 3 个键的作用。

alt 键：

①：按 alt 键的用途是观察屏幕上所有单位的血量。按下 alt 之后你可以发现每一个单位头顶上都出现血条，这使得你对敌我双方，哪个单位濒死一目了然。然后你应该做的是把自己濒死的单位向后拖动，然后想办法把对方濒死的单位弄死。记住操作的最终目的，尽可能多的保护自己的每一个单位，尽可能多的杀死对方的每一个单位。据说某高手在战斗的时候，是把一根牙签插在 alt 键上的。虽然略觉夸张，但这事仍然说明 alt 键事关重大。

②：alt 键可以和其他键组合产生作用，最著名的莫过于 alt+ctrl+del 了，其次是 alt+F4。但这些组合在魔兽过程中是不能乱按的。在魔兽中常用的组合是：

1，alt+G 在 2vs2 的时候很重要，用于在地图上发出一个警告。可以告诉你的盟友你在哪里需要帮助。

2，alt+A 改变自己、队友、敌人的颜色。尽量改变成模式 3，即自己成为蓝色，队友成为绿色，敌人成为红色。以在战斗时能更加分清敌我，以免误伤。

3，alt+F 开关队型移动。在逃跑的时候，记住一定要把队型移动关掉，否者那些远程单位非要等到近战单位逃到前面才肯移动。

shift 键：

①：shift 键的一个作用其实很简单，说白了就是让一个单位连续的做几件事。但这个作用一旦运用起来，就变得很有用处了。

1. 让一个农民做完建筑之后自动回去采矿。做法是选中农民，下达建造命令以后按住 shift，再用右键点击木头，或者金矿。

2. 让一个农民连续做几样建筑。做法是选中农民，下达第一个建造命令，按住shift，下达第二个建造命令……类推。结合第1种方法，可以让农民做完一大堆建筑以后继续回去采矿。如果连续建造的是相同的建筑，比如人族的农场。你可以先把农民拖出，按住shift不放，按BF（农场快捷键），之后想做哪里就做哪里，往空地按就是，最后别忘了用shift把农民拉回来采矿。

3. 连续向几个地方探路。做法是选中探路的单位，先点击第一个探路地点，按住 shift 不放，再依次点击你想让这个单位去的各个地方，放开 shift。

4. 让你的单位集中火力，连续攻击 N 个对方单位。这种做法的对象最好是远程单位。做法是用右键点击对方的一个单位，按 shift 连续点击你依次想攻击的单位。这样可以集中火力，造成对某几个单位的连续高伤害。但这种做法的弊端在于如果对方把正在被攻击的单位调开，你的单位仍然会继续追击，这样会受到更多对方其他单位的攻击。所以最好只是连续的点射 2-3 个单位就可以了。因为如果你一下下达点射 12 个单位的指令，一旦对手把他的单位调开，你又要重新下达新的指令。汗，你累不累啊。

5. 让你的部队绕过野生怪物。经常战斗中出现的情况是你的单位集结在英雄身上，而在白天生产出来的单位往往要经过野生怪物的旁边，造成单位的受伤或者死亡。避免这种情况的发生可以使用 shift 键。做法：点击兵营，按住 shift 设置集结点，把集结点绕开野生怪物，最后点在英雄身上。之后，从兵营出来的单位会在 N 个集结点上先后走过，最后走到英雄身上。

6. 骚扰之后全身而退。例如石像鬼骚扰，先点杀一个农民（或几个），再 shift 点击安全的地方。

7. 其他用途。具体的很多想不起来。觉得最经典的就是暗夜的熊，先按 f 变回德鲁伊，shift+e 加血，再 shift+f 变回。这个操作用 shift 可以在一秒内完成，可是如果你等熊变回德鲁伊，再按 e 加血，等加血后再按 f 变回，2-3 秒的时间都过去了。

②：在一个队伍里添加或者剔除单位。

1，添加。想要把一个单位编入你正在控制的这个队伍，只要按 shift 在点击（框选也可以）想添加的单位就可以了。这个做法在编入刚制造出来的单位时尤其重要。

2，剔除。想要把一个单位剔除你正在控制的这个队伍，只要按 shift 在点击（框选也可以）想剔除的单位就可以了。

具体实例，在 losttemple 上，你的 4 个兽兵有 1 个濒死，可以先把这 4 个兽兵右键点击生命之泉，再按 shift 点中濒死兽兵（状态栏的图标也可以），把这个兽兵从组队里剔除，再控制其他 3 个兽兵做其他的工作（mf，骚扰之类），等这个濒死的兽兵满血以后再把它添加到组队里来。



ctrl 键：

①. ctrl 键的第一个作用用于组队。例如想把 7 个火枪手和 2 个男巫编成一队，只要选中 7 个火枪手和 2 个男巫，按 ctrl+1，就算是把火枪手和男巫编成一队了。接下来，按一次 1 是选中 1 队，按两次 1 是选中 1 队，并且以 1 队做为屏幕中心。魔兽里面最多可以有 0、1-9 十个编队。把每一个单位编入组队，是操作的基础。另外，建筑也是可以被编队的。例如把兵营编为 5 队，可以一边在战斗或者 mf，一边按 5 做步兵或者火枪。

②. 选中屏幕内相同的单位。例如想选中同个屏幕中的 8 个食尸鬼，可以按住 ctrl 再点随便一个食尸鬼，就可以全部选中 8 个了。但选中的单位，最多只有 12 个，因为一个组队只能容纳 12 个单位嘛，呵呵。

③. ctrl 键的另外一个作用是传说中的“子组顺序修改键”。进入游戏后，“选项”内的“游戏性”里，把“子组顺序修改键”前面的方框点上勾，就可以用上这个功能了。这个功能的作用可以将同一个组队的不同单位分开工作。举个例子，不死前期使用骷髅权仗 + 食尸鬼 mf，把食尸鬼和骷髅编在一个组队，而 mf 的时候我想把骷髅顶在前面，就可以先按 TAB（因为骷髅的优先度比食尸鬼低）选中骷髅，按住 ctrl 移动到前面。你会发现只有骷髅在移动而食尸鬼是不会动的。

三、更精细的操作：M 键，S 键的使用

一 M 键：本意是 move，但是我们可以把它引申为包围。对，它就是传说中的包围键。要成为高手，就要把包围练到神乎其技。各位，努力了。

战场上的第一焦点永远是英雄，所以我们当然先说的是包围英雄。理论上，在没有地形的影响下，4 个单位就能够把一个英雄围住。但是这种情况很少出现，所以我们一般用 5 个或 5 个以上的单位来围英雄。

围英雄基本的操作步骤（用 6 食尸鬼为例）：1，先用右键移动食尸鬼到对方英雄的另外一边。2，当有 2 个食尸鬼超过了英雄之后，选中 6 食尸鬼，M 到对方英雄身上。3，再按 M，再点到对方英雄身上。4，再按 M，再点到



对方英雄身上。5，按A攻击对方英雄。包围时候最重要的一点，永远不要认为一次M键就可以把对方围住。[［当然，包围以后要注意再用A建进行攻击，HOHO，别忘记了哦]］

然而如此明显的包围，对手很容易察觉，从而很轻松的跑掉。所以我们总是想尽办法来相对的减缓对方英雄的速度，来实施更轻松的包围。做法有：

1.固定对方英雄：山岳的风暴锤，牛头人酋长的战争践踏，萨满的净化，狼骑的诱捕，巫医的静止陷阱，丛林守护者的树根缠绕，猛禽德鲁伊的飓风，地穴领主的穿刺，恐惧魔王的睡眠和终极技能，地精修理匠的飞弹。

2.缓慢对方英雄：血法的虚无，女巫的缓慢，影子猎手的巫术，飞龙的浸毒攻击，守望者的暗影突袭（毒镖），树妖的毒素攻击，巫妖的霜冻新星，不死的霜冻塔，骷髅法师的残废，冰龙的攻击，哪伽的冰箭，熊猫的酒雾。当然，还有佩带了闪电球、毒液球或者霜冻球的英雄。

3.加快自己部队：兽族的加速卷轴，牛头人酋长的耐久光环，死亡骑士的邪恶光环（包括拥有天灾骨钟的英雄）。还有一种做法就是利用地形。论坛上的一张恶魔猎手被一个月亮井和3个小弓箭手包围的图文战报相信大家都看过了，这是利用地形的一次经典包围。同样，我们也可以利用地图上的拐角，楼梯用更少的兵包围英雄。这就要让对手的英雄尽量的走旁边。举个例子，我们可以把自己基地的建筑只留最边上一个口子，假如对方的英雄要来骚扰，一定只能从建筑和树林的缝隙中进来，而我们可以利用建筑和树林，实施包围。

利用召唤单位包围也是一种好方法，具体怎么搞我还真不知道（众人倒：“你个菜鸟，不知道你说什么啊！”）。在战斗的时候，用3个兽兵先包围住你的一半，然后先知躲在一旁一放狼，英雄就正好被包围了。另外死亡之书，一下是召唤出8个单位，围一个英雄足够。这两种情况都是我在和别人对战时候遇到过的尴尬情况。当然我还有在骚扰人族开分基地时候，被民兵+水元素包围的情况。

M键还可以用来反包围。当你的对手用固定或者减缓你英雄的方法想对你英雄实施包围，这个时候你可以把自己的单位包围英雄，然后在英雄恢复之后逃离包围。

包围普通的单位和包围英雄基本上是一样的，只是有些单位的体积比英雄小一点，包围的时候需要更多的单位。一次成功的包围往往可以左右一场战斗的胜负。例如你的对手大军浩浩荡荡的开到你家来，而你家里只有一点点的兵力可守。如果包围对手英雄成功，既可以解决你的燃眉之急，又浪费了对手的一张￥350的回程。

在越来越多的人懂得把濒死的兵拖动以保护单位的现在，好好的练习包围吧。

二、S键：本意是stop，但是我们可以把它引申为阻挡。

阻挡一个单位的基本做法是：1，让你的单位想办法跑到它移动路线的前面。2，把你的单位斜插到它的移动路线上。3，一旦走到它要移动的路线上面，按S。

接下来你要做的就是不停的推测它的移动路线，不停的占据它的移动路线，一边用鼠标控制你的单位的移动路线，一边狂按S。阻挡时候最重要的一点，永远不要以为你的单位能够恰好跑到它的移动路线上去阻挡它，要用S键控制你的单位在恰当的位置停下来，并用鼠标右键让你的单位继续移动。

有时候我认为，阻挡几乎和包围相同的重要。你的对手在觉得打不赢之后，往往控制大量黄血或者红血的单位逃跑。而你完全可以用一个或者几个单位阻挡住对手一个或几个单位，而等待自己的英雄过来释放魔法或者等待自己的单位过来包围。给我印象最深的两个阻挡，一个是一个人族用农民阻挡一个红血的5级先知，然后这个先知被大法师丢下4个火球而死，还有一个是xiaOt用2条3级隐形狼阻挡一个黄血的6级大法师，然后这个大法师愣是被2道闪电+2个震荡波打倒。

当然，S键的阻挡也可以用来掩护自己部队的撤退。当自己撤退而对手穷追不舍得时候，我们可以让一个速度快一点的单位（这样在掩护这个单位可以迅速的逃走），例如英雄、女猎手、狼骑士之类，阻挡对手部队，让他停止对你的追击，当然最重要的还是意识了。



魔兽争霸微操方法细论

冰封的艺术在于你的思想和你的操作的完美的结合，而我要说的操作则是实现一切梦想的基础。首先，简要总结前人的重要思想，他们无私的为你们的未来奉献出自己的经验，我则是学他们的榜样。

1．**快捷键的使用：**这里不须多说，记住所有快捷键包括在商店里及中立建筑中买东西的快捷键。BN上50级的homerunball说自己最大的缺点是不记快捷键，他记不住召唤水元素的快捷键。但我亲爱的小鸟们，你们一定要摆正自己的位置，你们是未来，但同时是新人，不能所有的东西都和高手比。BN上的高手个性丰富，风格多变，有很多优点但同时也有不少对初学者来说不好的怪癖，所以要取其精华而非怪癖。风格基于水平，没有基础无法形成风格，所以要想打的好，打的牛，打出自己的个性，就需要脚踏实地的练习而不是刚开始就学高手扮酷，我下面将要讲到的就是具体的练习方法，先别急，好好听总结。

2．**shift键的使用：**具体详见相关评论，这里补充一些。

shift在冰封中建议多用于建设而少用于战斗，在建设中造完建筑点矿或树是常用的方法，还有探路和在losttemple图上的兵营集结点的shift插法，我想强调一下战斗中慎用shift的原因，一些人认为远程兵shift轮点效率最好，其实不然，那样会破坏阵型导致损失，因为对方稍调兵你就完了，最合理的方法是A点射，这我后面会详细讲解。

3．**alt键使用：**初期作战用，后期混战不用。

4．**M键包围：**先按M后右键点对方英雄，你的部队就能将其围死。

5．**克隆：**早期建设用多个农民造多个建筑很好用，但用于作战不好，因为右键的原因和星际不是一回事了，所以战斗很难再用克隆操作。

6．**注意编队**

7．注意保持阵型，遭遇战时注意逗引作战，因为先移动的部队，阵型总是不如等在那里的部队阵型好，摆阵型的时间就是一种损失。

8．注意物品的使用和买卖，费的东西卖掉可以换兵，势均力敌时物品的作用就显现出来了。

9．一个躲开范围魔法的巧妙方法：即造建筑散开法，论坛上有专著，不妨详细阅读。

以上是前人总结的涉及操作的主要理论，望愿意提高操作的小鸟们就每一专题仔细阅读，我在这里就起一个引子，不再累述了，下面着重阐释基于上面理论的更深入的讨论。

先跟小鸟们谈谈具体的微操练习方法：我们的手的肌肉是有记忆的，所以能够熟能生巧，联系任何一项跟手密切相关的技能，都要了解并学会利用肌肉的记忆规律。

让肌肉记住信息很困难（所以BN的高手都是上千场的比赛磨练出的）但肌肉的好处就是一旦记住就很难忘掉，这就比我们的大脑要好，大脑虽然记东西很容易，但忘掉更容易，就好比记单词，今天背的说不定过几天就忘了，但是你一旦学会骑车，即使很多年不骑，偶尔一骑也不会摔。所以练习手的微操也一样是一种肌肉的记忆，也需要艰苦的练习。

肌肉的记忆的规律类似一种条件反射似的信号接受，同样的信号一遍一遍的加在上面，最后肌肉就被迫记住了这些信息并且形成条件反射，即遇到同样的战况不用脑子想就下意识的完成了正确，准确，快速的操作，这当然是最高境界。

了解了肌肉的记忆规律，我们就可以利用其开始练习了，练习时切记的原则是宁慢勿快，宁稳勿乱。因为现在没有很好的微操地图，所以建议小鸟玩家用低级电脑（同时可以调低血）进行练习，即实战练习法，优点是可以练到实战中的各种操作，缺点是针对性不强，练习点分散，但我倒觉得实打实的跟电脑1v1的练习也很好，因为强度大的针对性练习枯燥而缺乏乐趣，这不利于调动小鸟们的练习积极性，而且容易使初学者对冰峰很快感到乏味，所以，针对性练习更适合于高手闭关修炼。对于小鸟们，先让电脑们陪着玩益于培养兴趣。进入一场战斗之后，就要真正经历建设，侦察，杀怪，骚扰，科技，经济，反骚扰，反侦察，大混战等一个一个具体的操作环节，请小鸟们切记我强调的宁慢勿快，宁稳勿乱的原则，具体解释一下：

简单例子：杀怪。比如你用NE出的是恶魔猎手，兵是女猎手，那么F1A一个怪，1队即女猎手的编队A同一个怪很简单的操作，但请放慢你的速度，慢到你这一整套的操作只用一遍而且准确无误，有人觉得这操作还用讲啊，可是其实很多人的手从F1移到A时都会误碰其他的键，最后当然还是能按到A上，但我对小鸟们的要求是，你的眼睛可以看着键盘，但你一定要目送你的手从F1干干净净的落到A上，在这过程中不碰任何其他的键，而且要按到A键的正中部，而不能图快有时就按到一个边，或是险些按歪。你可以用5秒钟甚至更长来完成这样一个简单的操作，关键强调要准确，而不是速度，为什么？我上面的理论不是白说的，主要是

肌肉记忆的两个特点：很难培养记忆和一旦养成很难改掉的特点。

当你完成一个简单操作练习的时候就是一个强化肌肉记忆的过程，在这一过程中，你的手将忠实的记录你此次操作的全部信息，注意是全部信息，所以，容易想象，当你发生误操作的时候，肌肉也同样照单全收，即它把你的错误也如实记录下来了。

一些心急的小鸟追求APM，总是瞎点，导致费操作多，误操作也多，表面看手真快，可是不知道，肌肉将这些都默默的记录下来了，到最后习惯成自然，正确的操作没多少，倒会出现对于某一个操作每次都犯同一个错误的习惯，更可怕的是，根据肌肉的特点，一旦形成记忆，就很难抹掉。比如上面的简单操作，急于求成的人从F1键移到A总是不自觉的先摸摸Q键，在找到A键按下，等到形成习惯，想改也难了，难道把手砍了？

所以，我的意思就是根据肌肉的记忆规律，每次都给它准确，干净，利落的操作信息，并且在同一种情况尽量坚持同一种操作，以保持信息的统一性以方便肌肉识别记忆，不要对同一种情况变换很多的花样，你还是小鸟，等打好基础，再练别的花样也不迟，况且对于某一种情况往往只对应唯一的一种效率最高的操作。不求速度但求准确，这样，慢慢的当你的手渐渐的记住了，也就是熟练的时候，你发现即使你有意控制手速，都有点控制不住的感觉，你发现速度自然而然的出来了，那么，为了你的努力欢呼吧，这说明它真的记住了。

小鸟们切记，速度不是你主观提高的速度，那只会给你带来更多的错误，真正的手速是经过刻苦的练习使手指形成的条件反射似的自然的速度，这才是终极手速，所谓慢中有快，稳中求胜。我上面只是举了一个简单的例子，对于其他的环节性操作，也希望小鸟们坚持我强调的原则进行练习。

可能会有特别小的小鸟，即用10秒才能准确无误的完成我上面说的简单的杀怪操作，而且往往可能导致一个结果就是他完成操作的时候由于太慢的原因英雄都快死了，在此，我再一次重申，宁稳勿乱，即使为了练习一次操作，被电脑大占便宜也不要慌，就算为了保证准确眼睁睁的看着你的英雄倒下也要坚持完成这次你要练习的操作。比如战斗中英雄升级你要加点，0键很远，如果按的很慢的话，说不定还没加点英雄就上天了，但是，亲爱的小鸟，不要慌，轻轻的将你的手落在0键上，保证准确无误，再移动手到要加的技能，如果一时想不起来，手先别动，想起来在动，也许，这时你的英雄已经上天了，但你一定注意把操作做完，即看到你的英雄升天了，也要形式的把你要加的技能的那个键按下去。

我之所以这么罗嗦，就是想强调我们追求的是微操的练习，而不是非要赢电脑，更何况赢电脑也没什么了不起的。所以，为了练习，我们就该把一场实战分解成几个典型的环节性操作，要保持冷静，坚持准确。

上面我简要的谈了一下具体的练习理念和方法，下面我想谈谈多线作战的理论，最典型的显然是双线作战，即前线混战，后方发展的操作论。

首先讲前线，我要讲大混战，这是最不好处理的而且操作最纷繁复杂的一种情况。会战时注意阵型的展开：近战英雄，近战部队，魔法部队和医务英雄在一排，远程火力和远战英雄在一排，如果有特种部队一般放在最前方（如奇美拉，冰龙）或有能力干脆深入敌人后方，原理是特种部队高攻防，既是肉盾又能突击，所以可以让其插入敌人心脏，牵制火力，你后面的部队就容易消灭敌人主力。还有要注意的是所有英雄不管在哪排，都要在队伍两翼，以便撤退。下面讲解具体操作：

设近战部队是1，魔法部队是2，远程火力是3，特种部队是4，近战英雄是F1，远战英雄是F2，医务英雄是F3，你需要的操作的第一大步是：1；A敌人近战单位后方空地（A到敌人身上后果不堪设想）；F1；A敌人近战某一单位或其后方空地（注意让英雄在部队两侧攻击）；2；A敌人后方空地；F2；A敌人后方空地或某一敌人近战单位；3；A敌人最近的近战单位（就是敌人第一排中间的那个）；F3；A敌人后方空地；最后4；A敌人后方（最好集中A某个英雄或值钱的兵）

分析：上面的操作继承了论坛上前人的理论成果，但略有差异。1；A到敌人单位的后果是使我方的近战部队为了打对方一个兵而跑来跑去，始终找不到位置进行攻击导致最后死伤惨重。对于魔法部队最好能A到和远程火力一样的同一个对方近战单位的头上，这样给予其集中的火力打击。对于2，3队A敌人近战单位的问题论坛上有前人提出右键点射的理论，我在这里强调最好用A键点射，原因是实践证明，A点射比右键点射更快的进入攻击状态，更早的将敌人消灭，但是却多了一道操作，所以好处也不是白来的。

大家注意看到上面第一大步的操作，都是先让部队上再让英雄上，道理显而易见，就是让你更多的兵力更早的投入战斗，英雄倒不着急送死。

下面第二大步操作：1；眼睛看屏幕正下方血骤减者左键单击其小头像；右键单击后方空地将其拉后（距离要尽量远点，不然拉不动）；shift+A敌人后方空地再将其拉回战场；alt闪一下敌人血，发现见红者（并在射程之内）2；A红血敌；眼睛看自己红血的重复上面步骤拉后掉回；闪alt；3；A第二次发现的红血敌（保证在射程内，不在不追）；看自己红血的拉后掉回。4队做类似的操作。

分析：拉己方伤兵的标准不是等他红血而是他血一过半就拉，然后在A键拉回作战。这样能使我们的兵能存活

更长的时间，当他们红血的时候直接把他们拉回基地或就地隐形，短时间不再拉回作战，一个兵就是好几百块钱，要珍惜，用到最后一刻也争取把他拉回基地。注意在1，2，3队兵的每一轮自救操作中，我都加入了闪alt然后集中打击敌人红血兵的操作，因为我们不能只顾保命不注意进攻，不然敌人也会存在很长时间，因为你攻击点分散。所以我强调攻守兼备但优先防守。有些真正的高手提出进攻就是防守，也就是同样的一轮操作，他会先闪alt，再自救，这跟高手的自信和手速有关，但我不赞成这样的顺序而坚持我上面的第二大步的顺序。因为是大混战，人多血条杂，你闪一下alt，如果眼力不好很难判断敌人的血红单位，就算看到了，用鼠标A到他身上的难度远大于你把自己血红的兵来回拉动的操作，因为你自己的部队调度可以通过屏幕下方的固定面板操作，而敌人的兵则是移动的。先自救在进攻的第二个原因就是，遇到大混战就算高手也难免慌乱，顾此失彼也不奇怪，如果对方喜欢先进攻后自救，则他的误操作几率就大于你，那么你只要冷静，理论上应该比他剩下的兵多，最终的胜利则是属于你的。

还有要注意的是，当你闪过alt而没有看清对方的情况时，没时间忧郁，马上改成2；A；3；A敌人离你最近的近战单位，别忘了在你完成第一大步操作时，对方已经进行了自救操作，你的2，3队的攻击目标撤退了，所以把目标迅速转换成仍然离我方最近的敌人近战单位，切记勿追以保持战斗阵型。

再要注意的是射程问题，在看到敌人红血时如果在射程之外一千万勿追。接下来第三大步操作：这一步是对所有英雄的魔法释放的操作，由于英雄的搭配复杂，所以居无定式，但也有一般规律可循，即注意两个主力英雄对敌人一个英雄的二连击操作，再配合医务英雄的辅助技能，注意医务英雄的魔法时机的掌握，不要太早的使用，也不要等死了时才想起用，因为你的部队中可能会配合加血部队，所以先用部队的，再用英雄的，这样比较充分的魔法资源。

最后的第四大步是对特种部队的操作和对魔法部队的技能操作。

分析：基于第四步操作的特殊性，它的操作的时机的掌握也最难拿捏，也就是它不确定，必须根据特种部队的组成及其魔法特点进行伺机的操作，它应该是可以贯穿于前三步操作之间。比如遇到射程内的红血兵可以结合特种部队进行综合打击，也可以用特种部队坚持打击敌人的英雄，空中的巨龙大鸟就去打击英雄好了，地上的显然在前面做肉盾，对空中的特种部队，也可以开始就令其齐射敌人血最少的兵种。



对四大步的总分析：前三步的排序是有时间意义的，总的理念是，先操作部队，再操作英雄，先安排阵型进攻，兼顾自救操作，再进行集中打击，先操作主攻英雄，再操作辅助英雄，最后记住时刻穿插特种部队的操作，道理自明：英雄比兵血长，自救比打击简易，主攻比辅助重要。

需要注意的是，这么多操作虽然内容丰富，但是从第一步到第三步只是1，2秒的事，如果算上第四步的穿插操作，最慢5秒要完成一轮操作，而且注意一轮一轮的循环，要不停的操作直到把对方搞垮，除非你的手先垮下来。大家也不用害怕，只要刻苦练习是可以很快的适应这种操作的，但是当你真的应接不暇的时候，一定要抓战场的重点，即英雄，把集中打击甚至自救操作省下来操作你的英雄也是可以的，利用好英雄的技能有时也能扭转乾坤。实战的时候变通一些，练习的时候则最好按我上面的四步和我上面讲的操作练习原则来练。可以让电脑发展，等它来打你，然后专门练习混战操作。

很遗憾的告诉大家，这里只是前线作战，还没谈家里建设呢，不要挠头，真正的双线作战当然不是那么简单能办到的。上面我说过，你完成一轮前线操作的时间最慢是5秒，完成之后你就需要顾一下家里，首先你得明确自己的战略思想，你是在发展科技，还是在暴兵。如果是科技，你要回去看基地及相关的建筑升级情况；如果是后者，你要注意是否有必要切回去补人口。总之，在你进入游戏前你就该确立你自己的战略战术并予以贯彻，不管你在操作什么，脑子里要始终绷着战略弦。下面讲解具体操作方法。

不管你是科技，还是建设分基地发展经济，还是暴兵，操作都是大体统一的。当你操作完一轮前线后，目光扫一下屏幕右上，资源够了，能升级就升级，缺人口就补人口，最好习惯性的回基地看一下，而后马上进行下一轮前线操作，希望小鸟们能养成操作循环的习惯，这样能培养你兼顾全局的能力，而不是把注意力集中在局部战争。

最后建议小鸟们修改一下英雄的快捷键，你们不觉得加点时O键很远吗？我把它该成了F并把所有英雄的技能按照使用频率高低排序放在了E，W，Q，R四个键上，最后一个键始终是终极技能，而E，W，Q离F1，F2最近，所以作为1，2，3个技能的常设键位，比如我把E键设成所有英雄的首发技能，因为我们一般控制英雄都是食指F3；中指F2；无名指F1，往下平移对应的键位就是E，W，Q，因为食指的力量和灵活性最强，其他二指次之，所以把E设为首发技能键位还是有一番考虑。

微操概述

RTS类的游戏通常区分好的玩家与差的，而魔兽3的微操不是很容易很好掌握的，这个星期将给大家谈一谈关于基本的操作和一些更进一层的理论。

在开始学习微操之前，2个基础知识点必须了解，就是热键和运用热键操作你的队伍。热键需要从指南中背熟，但是更有简单有趣的方法是总用一个种族，最后你将自动的记住它们。队伍控制比较难一些，但是保持以下几个概念：

1. 用热键把近战部队和远程部队分开。这样你就可以让远程部队站在后方，同时保持你的近战部队与对方交战。
2. 用热键把魔法部队和近战部队分开。这样你可以简单的对对方或己方释放魔法。
3. 用热键分别把英雄+治疗部队和英雄+近战部队编在一起，可以快速的治疗。

当你掌握了热键和热键的用法，你则已经了解了基础的微操。

首先，把受伤的部队撤到后方。尤其在打野外生物时，当一个己方单位受到攻击时，让它撤到后方，使伤害值分散到整个队伍，可以更好的治疗。但有一点例外，如果你有圣骑士或兽爪德鲁伊时，则只治疗一个单位。

第二点，集中火力。当你只有少部分近战部队，打击一个目标是十分有效的，减少全队的损伤。远程部队则看机行事，先攻击弱的单位。集中火力快速的干掉个别的空中部队，或用近战部队夹击对方的英雄。

保持这两个观念可以让你达到十级。当你可以灵活的运用这些时，再接着掌握更高级的微操技术。

用一个键控制英雄的魔法，决定战事的进行。试着在战斗开始前挑选一个目标，并运用你的魔法。例如，开始你想杀掉对方的英雄，阻止它得到经验值。在这种情况下，向对方英雄使用晕眩的魔法，并且包围他，或者向对方英雄直接运用有杀伤力的魔法。在游戏的后期，你想迅速的消灭对方的部队。在这种情况下，则使用暴风雪，连锁闪电等。

魔法部队有些不是特别重要，但仍然十分有意义。自动释放魔法是一个十分好的方法来减少微操的时间，但有些时候不是很有效。治疗和嗜血术是典型的例子，在战斗的过程中释放魔法不是很有效，要在战斗以前在己方部队上使用魔法，不仅节省时间，你会得到附加的攻击力和减少伤害。

有些单位有特殊的技能只有在特定的单位或环境。例如，诱捕。有些时候一点都用不到，己方单位几乎不伤血。试着对高生命值单位使用魔法，迅速的消灭它们。

物品时的使用十分重要，往往可以扭转整个战局。对于ORC推荐至少携带一个生命卷轴和保护卷轴。与UNDEAD作战时，试着带几个生命药剂。在与魔法类型的英雄斗争时，试着带几个魔法药剂。总要保持有一个回城卷轴在身上，可以在混战中脱身。在与魔法部队作战时，试着带上静止杖。



微操全面讲解

一

什么是“微操作”？不难回答，它是一种作战的技巧，可以使你的部队在战场上扬长避短，发挥他们各自的能力。是否掌握了这种方法，是骨灰玩家同普通玩家的本质区别。在一场中型规模的战斗中，如果想要得到一个干净漂亮的胜利，我必须时刻提醒自己保持冷静以便操作。而一名真正疯狂的骨灰玩家，甚至可以在同一时刻控制成千上万的部队进行作战。并且能够在一些实力悬殊的战斗仍然取得胜利。这一切不难说明微操作的重要性，那么就让我们从英雄，普通部队，施放魔法以及基地的管理几个方面详细地介绍。

英　雄

作为一支部队的灵魂，英雄的一举一动都应该得到很好的控制，玩家必须在发挥他的能力以及保护他的安全之间寻求有效的平衡。在我们熟悉的英雄中，丛林守护者（KOTG）拥有少得令人难以置信的生命值和攻击力，而常受到冷落和轻视。然而作为最有赖于微操作的英雄，在正确的控制下他却能够完全控制战局的走向。如果希望他正确地发挥潜力，首先要掌握的战术就是游击战：指挥他靠近敌人，缠绕一个重要目标，并且攻击，当其它敌人开始集中攻击KOTG时迅速撤退。与此同时，指挥你的大部队打击追逐KOTG的敌方单位。这时候一个有经验的玩家会认识到自己的处境并且开始攻击你的整个部队。调整一下然后继续此种战术。一旦魔法耗尽则让他作为常规远程攻击站在一定距离外开火。在战斗初期，我总是依靠KOTG以及八名女猎手组织进攻，这样我只需消耗1800的金币，是否很划算呢？

对于更高阶的玩家来说，这里还有一个在使用恶魔猎手时非常实用的例子：在某些战网上，每3场游戏就至少有1场中有玩家使用兽人的塔楼战术。当你的部队在与敌人的作战中消耗殆尽，致使你的英雄必须单独面对两个塔楼（如果还有更多的你没有解决掉，最好要求盟友的帮助）那么就必须通过微操作来做掉它们。当遭到进攻时，大多玩家会用2个以上的农民进行维修。不要指望一个一个杀掉这些农民，如此必定会让你的恶魔猎手死得很惨。我的经验是：自燃。当你进攻时，站在维修的农民中间并且使用自燃，那么恶魔猎手将做掉塔楼同时烧死农民。只需再一点月の井的协助，塔楼将不再有任何威胁。与此同时，你将比愚蠢地坚持塔楼战术的对手有更多机会来发展科技直到践踏所有敌人。

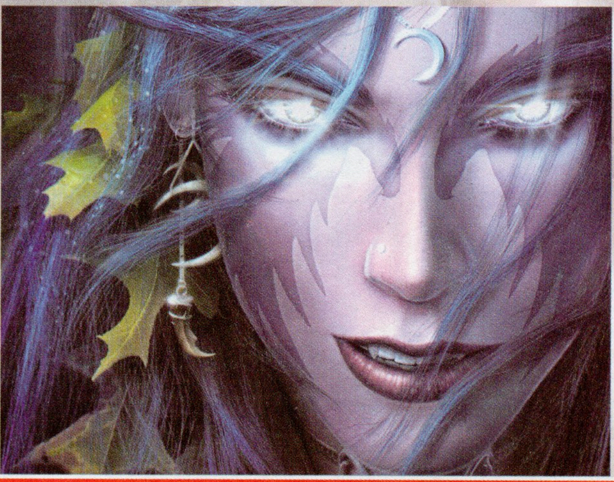
普通部队

虽然远不如英雄强大，但是在战斗初期英雄尚未成长的阶段它们将是战斗的主导力量。其次，保证普通部队的存活率意为着你能够在敌人的一次袭击后有机会反击，也意为着更少的花费让你更宽松地支配金币。就算最低级的兵种也能够在大战中发挥效果以减少伤亡：作为打乱敌人阵形的障碍或是提供一些额外的攻击。因此如果伤亡可以避免（特别是同野外生物的战斗中）就务必要避免！

当然，对于普通部队的微操作意义远不只仅仅保证存活率。在所有的战斗中，有一件事情往往可以决定全局的成败：阵形。一个关于阵形的简单例子就是不死族玩家将一名敌方英雄沉睡（法术）后将其包围使之无法逃跑。

另外一个例子：如果你将软弱的远程兵种（比如精灵弓手）布置在结实的肉搏兵种（比如熊形态的利爪德鲁依）身后，那么你的部队将存活更久并且发挥更多战斗力。每个兵种都有其致命弱点，我称之为“弱点锯口”。

猎头者是一支兽人部队很好的补充，但是它们那不可接受的低生命力意为着任何其它兵种都可以迅速将其解决掉。魔兽争霸3的人工智能系统近乎完美地做到了为你的部队自动选择一个合适的阵形，任何时候这样的阵形总是比较合适的：肉搏兵种在最前面，然后依次是远程部队，施法者。如果你只有少数施法者，这的确是个有效的阵形。可是当你的部队中集中了大量施法者，我建议将顺序改为：肉搏兵种，施法者，远程兵种。往往在战斗中，玩家只需要或能够使部分施法者发挥效果，并且远程部队将会比施法者对敌人造成更大伤害。因此让远程部队存活更久是非常好的选择。



尽量集中火力攻击：就在我最近读的一篇文章中，作者明确地说明了“集中火力”这一战术，但是我仍然想重申他文章中的几点。集中火力攻击在任何战斗中都是必须的也是非常有效果的。攻击分散意为着造成的伤害很难体现出来，反之，则可以快速地一个个地将敌方部队消灭。在战斗中，它总是最正确的战术，除非某些特例：

1. 敌人正切入你的“弱点锯口”因此你必须首先整顿阵形。

2. 在一场完全的肉搏战中，你的部队也全部是近战肉搏兵种。（集中火力将导致你的部队为进入攻击位置来回走动并停止攻击）

3. 敌方精明地使用了游击战术

这里也有几种情况非常适合集中火力攻击。

1. 如果你的远程部队进攻的目标不能还击但是战场上另外一些可以，那么先将这些无法还击的目标干掉。

2. 如果一个敌人的英雄已经受到严重伤害，濒临死亡，却仍然站在攻击范围内或者能够被轻易地包围，那么请首先留心。无论如何，大部分玩家都很清楚地意识到你将首先攻击这样的英雄，并且会使用从地精商人那买来的生命の水。如果在这种情况下，要先消灭附近的普通部队。否则你用来杀死敌人英雄的时间内你也将受到猛烈进攻并且损失惨重。（复活一个英雄只需要数百金币，然而你却可能因此损失上千金币）

分析对手的战略并且阻止它成为现实。假设你的对手正带领了大量食尸鬼和零散的死灵法师前来进攻，这样食尸鬼就可能在死后大量地转化成为骷髅战士。食尸鬼很容易被杀，所以应该将死灵法师优先干掉。以保证不会有尸体被复活成骷髅。

魔法微操作

魔法微操作作为微操作战术里最常用的技巧是最需要尽快掌握的。例如，当你准备用女巫来赢得一场战斗，那么你就必须如同控制你的部队以及英雄一般掌握如何恰当地施放变形术。记住War3作为一个伟大的程序，它允许你快速克隆施放法术而只需点击同一组中她们的图标。

这里也有一个非常不错的例子来说明法术的微操作。医疗是人类牧师常用的魔法，但是Blizzard将它定义为可以自动施放的能力。如此，如果你希望这个法术发挥更大的作用，就必须将一整队的牧师集中于同一目标施放。每个牧师一次将治疗15-30点生命（我记不太清楚了）分散使用的确不错。

游戏中最适合微操作的法术如下

1. 返老还童
2. 邪恶狂乱
3. 反魔法盾
4. 吞噬
5. 诱捕

当能够运用自如这些法术之后，你的部队必将成为一股别人不可忽视的强大力量。

基地微操作

这一点并没有太多好解释的。从录像以及战斗中你自然会找出适合自己的方式。我仅介绍一些常识。

1. 要在脑中有一个建筑的建造计划以及顺序。
2. 使用集结点。
3. 永远不要让工人闲着，除非是在迎接一场战斗并且让他们到达修理位置。
4. 千万不要忘记升级
5. 如果你的部队受到伤害，并且是在夜间，记得使用你或者你盟友的月の井。夜间的月の井充满魔法或者代表你的部队完好无损或者代表你忘记了些什么。月の井的魔法将在夜间快速恢复，又何必不去用呢？
6. 同样的，防御塔也可以集中火力攻击，切记！
7. 将建筑物组队可以让他们同时生产大量部队而不需要个别点击。

最后，想要练习这些微操的技巧，可以在Hard模式下选择人类战役进行前面数关的游戏



二

1. 围堵英雄的基本步骤：

要让这种战术运作起来，你必须拥有速度快过对方的部队（如掠夺者，狂热的食尸鬼，或其它带有加速效果的部队），或者拥有一些能使对方移动速度降低的法术（比如诱捕、纠缠根须、风暴之锤、霜冻新星、减速、残废、净化）。要实现这种操作，你首先得用手头上的任何可用法术来使敌人的英雄减速，然后给你的部队下达移动命令，让部队朝敌方英雄的移动路线的前方运动。当你的部队移动到这一点，稍等一下，使得自己的部队一半在敌人英雄前方，一半在后方。现在下达攻击命令（或者简单地用右键点一下），你的部队将从四面八方围上去。

但是还有另一种我没有提到的围法。这种方法基本上可以用于两种情况：用远程部队围堵一个英雄，或者围堵被催眠的英雄。让我们暂且用“M键围堵”来称呼这种方法，你只要在部队包围了敌方英雄之后点一下“M”，然后左键单击对方的英雄就可以了。你的部队将移动到他身边并包围他，但并不会直接攻击他。

也许有人会对这第二种围法嗤之以鼻，但有两条理由足以让你重视这种方法。首先，如果对手的英雄被催眠了，你肯定想在他被打醒之前包围他。如果使用普通的围堵方法，对方很可能在被完全包围之前醒来并逃之夭夭。其次，如果你用远程部队包围对方英雄，如果使用普通的围堵方法，部队会在敌方英雄进入射程之后立刻开火，这样是根本没法包围对方的。通常这种工作都是由女猎手完成的（她们的速度很快），但你也可以用别的远程部队来完成这种工作（我就可以用火枪手做到这一点）。

2. 飞　艇

一切建有地精实验室的地图都很有趣（PlunderIsle则非常无聊）。用望远镜侦察敌情，用工兵炸得龟缩狂人们鬼哭狼嚎，用飞艇提供空中运输服务，同时还可以当作避难所。我说避难所的意思是，它可以帮助你逃脱敌人的围捕行动（请参照上文），或者拯救生命垂危的部队和英雄。

这种战术非常简单易懂，但很难执行。要玩这种战术，你只需要两件东西：一艘飞艇，还有飞快的手指头。我们假定你已经有了不错的操作技巧，那么你应该可以在战斗中尽早发觉你的英雄是否陷入了麻烦。如果是这样，那么赶快把他装到飞艇里，运到一个安全的地方，然后再放下来。任何濒临死亡的部队都可以装进飞艇并在稍后进行治疗，以挽救他们的生命和你的钱。当然，我强烈建议你优先考虑给英雄们提供这种服务。如果你可以在不影响其它操作的情况下完成这种操作，那么对你来说这就是巨大的优势。请注意两个要点：

- 永远不要将装着部队的飞艇移动到树木、深水或悬崖上空。如果飞艇在这种情况下被摧毁，里面的所有部队，包括英雄，全都完蛋
- 确保你的敌人没有蛛网或者诱捕。这两种法术可以让飞艇无法卸载部队，并将所有部队都困在飞艇里。你可以轻松躲过蛛网，因为它的射程短，地穴恶魔的速度又慢，但别试图躲过诱捕。如果你传送回城，被诱捕的单位将留在原地

三

前不久我写了一篇关于微控的基础操作的文章。为了简短一些（不过还是写了7页纸，不空行），我决定不对微控中一些比较特殊的窍门作太详细的探讨。如今，希望大多数玩家都可以熟练地掌握这些基本的技巧了。所以今天，我想说一些如何使用更细致，难度更高的技巧方法。

两种围捕hero的方法

在我的前一篇文章中，我记述了围捕一个hero的基本步骤。为了给那些不太记得了的人一些提示，让我在这里概述一下这个过程：

使用这个技术时，你要有比对手的hero更快的部队（raiders，ghouls附加frenzy或者其他可以受到加速光环影响的部队）或者有一些可以减缓对方速度的魔法（例如ensnare, entangle, stormbolt, frostnova, slow, cripple, purge）。在运用这个技术的时候，你首先要释放任何一个可以将对方的hero速度减慢的魔法，然后对你的部队下达一个移动的指令，让他们绕到对方hero的前面。在你的部队移动的时候，等到大概一半部队已经到达那个hero的前面，另一半在他的旁边的时候，这是就可以下达攻击hero的指令了（或者简单的点击右键）。你的部队就会从四周将他困住了。

然而，这里还有另一种围捕hero的方法是我在上一篇文章中没有提到的。这是一种特例的围捕方法。一般可以在2种情况下使用：用远程部队围捕hero，或者围捕一个被催眠的hero。因为我不知道还可以用什么来命名这种方法，我一下将用“M”键围捕来指代它。本质上来说，这种方法与前面那种方法的不同之处在于，在这里我们用按下“m”键（移动）然后鼠标左键点击对方hero来代替直接用右键点击他。这样会让你的部队向对方hero移动然后将他包围起来，而不是直接的攻击他。

你们中的一些人也许已经摩拳擦掌了并奇怪为什么不立即攻击敌人。这里有两个为什么你要使用这种手法的原因了。对于初学者，如果对手的hero被催眠了，你当然是希望在他醒来之前可以围捕他的。这时如果使用一般的围捕方法会造成有个别的单位在这个hero被完全包围之前就攻击到他，从而给他造成了逃跑的机会。这时“M”键围捕对围捕被催眠的hero来说是很有效的。第二种方法是用远程部队来执行围捕的。如果尝试用远程部队依照一般的方

法来围捕hero会造成hero一进入射程，远程部队就会攻击，意味着hero永远都不会被真正的包围起来。如果是使用"M"键围捕可以让你用远程部队围捕hero并从而断绝他的退路。"M"键围捕多用于huntress围捕hero（因为她们速度甚至快过没有被减速的hero）。当然你也可以用在其他的远程部队上（据我所知也可以用在riflemen上）。

哦，如果你真是对此如此狂热的话，也可以试着用gargoyles来围捕hero。只是要记得一定要升级它的石化。

飞艇把戏

所有有GoblinLab的地图都是值得期待的（这就是plunderisle这张图对不起其载入时间的原因了）。Reveal使侦察变得更容易，sappers会令龟缩者痛哭，而飞艇提供的运输则像天堂般安全。我的意思是一种可以逃过被围困的方法（如上所述），也是一种可以让你垂死的hero或单位从战场上救出的方法。

这个技巧非常容易理解，当不易操作。你需要两样东西来使用此技巧：一架飞艇和一双快手。假设你有相当好的hero控制能力，你一般能注意到己方hero在做什么，是否安全。如果遇到危险，只要简单地把他载进飞艇到安全的地方再把他放下来。所有垂死的单位都可以载进飞艇里，这样好过让他们白白死掉，因为以后可以把他们送到moonwells或者healingfountain去治疗；当然，我强烈建议你优先对待你的hero这样的重要人物。要是你可以好无损伤地微控此操作，这对你非常有利。不过，有两件事必须注意的：

-永远不要让你满载的飞艇在以下地方上移动：丛林，深水，悬崖（就算有两边都有让你放心的陆地）。如果飞艇在这情况下被击落，你所有在飞艇里的单位，包括heroes都会消失。

-要确定你的对手不会有web或者ensnare来对付你。这些魔法能防止你的飞艇卸载，这样你所有在飞艇里的单位都会被困在里面。

挡　路

面对现实吧，WarcraftIII，虽然比它的前辈有更好的AI，不过在路径方面还有很长的路要走。Heroes和单位会因为非常愚蠢的原因停住，绕一个非常奇怪的大圈到目的地。我们应该把这些不利因素转为我们的优势。这技巧非常简单（对于菜鸟也是如此），那就没有什么原因不用了。

很多人，当他们的对手逃跑时，就让他们的单位简单地攻击来追杀（很多时候就是按一下鼠标右键就完事）最近的单位。这就令到你的单位跑向那个要追击的单位，然后进入攻击范围，打两下，追几步，一直重复这动作（因为被追击的单位不断移动啊）。这种操作极其没有效率。正确的追击应该是用以下方法档其去路。用你比要追击单位更快的单位绕到要追击单位的前面。重复同样的操作（不断修正）直到你的单位们追上被追击的单位。你用来档路的单位因为速度快的关系，可以抢占对方被追击单位的移动点。这样就可以切断对方的去路。这操作可以令到对方的单位（最好是hero）走走停停。这就为你的单位追上来提供时间了。现在你就能够用其中一种包围的技巧把这个单位杀死。因为此技巧需要速度快的单位，huntresses跟ghouls就非常好用。把huntresses应用在此技巧上就能保证没有hero在不用townportal情况下逃走了。记住，你需要至少5个单位去包围（除非被追击的单位是靠着墙或者角落），但只需要一个单位去档路。这样，只要单单一个单位你就能够确保追击成功了。

常用魔法中鲜为人知的效果

能够更好的掌握微控的一个环节就是知道哪种魔法有什么作用，可以达到如何的效果。对于一种魔法就应该要知道怎样适当地运用另一种魔法来对付它（例如，你的对手释放invisibility来保护他的hero，你就应该放一个sentryward来对付他）。以下是一些我想你们中的一些人可能还不知道琐碎的事例。

Devour－每个人都知道被吞食掉的部队要用很长的时间才能被消化掉，但是你知道这里是有捷径的么？你需要一个孤陋寡闻的对手，但是技术上却很简单。如果一个kodobeast吞食了一个单位，然后它被sorceress施了polymorph，继而它身上的polymorph被purge（或者dispell）清除了，这样一来这个kodobeast就可以立刻再吞食另一个单位的兵了。

Entangle－很多nightelf玩家痛惜entangle不能打断魔法的事实（从而让一个被entangle的FarSeer继续其earthquake），但是此魔法能阻止正被虐的单位用townportal逃离。这样，如果你感觉到你的对手要用townportal了，为了免费exp，立刻把另外一个hero缠起来，包管对手气死。Ensnare跟web也有同样的效果。

Ensnare－是的，它变强了。不仅仅因为ensnare可以像entangle那样防止敌人部队使用传送的方法逃跑，而且还限制了他们能力。ensnare可以限制被诱捕到的单位是否可以释放魔法。魔法释放最小范围的问题经常会出现，但也有很多魔法有一定的施法范围，被诱捕到的单位因为距离过近而无法使用：例如，summoning。（译者：这句话跟老婆讨论了好久都还是不太明白，请高手指正）不幸的是，我还没有找到一个固定的规律关于被诱捕时哪些魔法可以释放的，所以你需要更多的实战经验来学习。

AbolishMagic/Anti-MagicShield－这一对非常有趣的两种魔法并不是太出名。当对上nightelf时，Undead有一个非常有趣的优势就是攻击性的anti-magicshield只能被wandofnegation驱散。因为在游戏里，anti-magicshield被认为是一种有利的保护，Abolishmagic不能从己方或盟友驱散anti-magicshield。这就表示undead玩家可以从本质上断绝一些对对手有利的魔法，例如rejuvenation……当然，你不会想把AMS放到已经被rejuvenation施过法，而本来你想把coils和novas都扔过去的单位上吧。

四

但是还有另一种我没有提到的围法。这种方法基本上可以用于两种情况：用远程部队围堵一个英雄，或者围堵被催眠的英雄。让我们暂且用“M键围堵”来称呼这种方法，你只要在部队包围了敌方英雄之后点一下“M”，然后左键单击对方的英雄就可以了。你的部队将移动到他身边并包围他，但并不会直接攻击他。

也许有人会对这第二种围法嗤之以鼻，但有两条理由足以让你重视这种方法。首先，如果对手的英雄被催眠了，你肯定想在他被打醒之前包围他。如果使用普通的围堵方法，对方很可能在被完全包围之前醒来并逃之夭夭。其次，如果你用远程部队包围对方英雄，如果使用普通的围堵方法，部队会在敌方英雄进入射程之后立刻开火，这样是根本没法包围对方的。通常这种工作都是由女猎手完成的（她们的速度很快），但你也可以用别的远程部队来完成这种工作（我就可以用火枪手做到这一点）。

啊，如果你觉得自己发疯了，可以试试用石像鬼围住敌人的英雄，别忘了先升级它们的技能。

飞艇救援队

一切建有地精实验室的地图都很有趣（PlunderIsle则非常无聊）。用望远镜侦察敌情，用工兵炸得龟缩狂人们鬼哭狼嚎，用飞艇提供空中运输服务，同时还可以当作避难所。我说避难所的意思是，它可以帮助你逃脱敌人的围捕行动（请参照上文），或者拯救生命垂危的部队和英雄。

这种战术非常简单易懂，但很难执行。要玩这种战术，你只需要两件东西：一艘飞艇，还有飞快的手指头。我们假定你已经有了不错的操作技巧，那么你应该可以在战斗中尽早发觉你的英雄是否陷入了麻烦。如果是这样，那么赶快把他装到飞艇里，运到一个安全的地方，然后再放下来。任何濒临死亡的部队都可以装进飞艇并在稍后进行治疗，以挽救他们的生命和你的钱。当然，我强烈建议你优先考虑给英雄们提供这种服务。如果你可以在不影响其它操作的情况下完成这种操作，那么对你来说这就是巨大的优势。请注意两个要点：

- 永远不要将装着部队的飞艇移动到树木、深水或悬崖上空。如果飞艇在这种情况下被摧毁，里面的所有部队，包括英雄，全部完蛋。

- 确保你的敌人没有蛛网或者诱捕。这两种法术可以让飞艇无法卸载部队，并将所有部队都困在飞艇里。你可以轻松躲过蛛网，因为它的射程短，地穴恶魔的速度又慢，但别试图躲过诱捕。如果你传送回城，被诱捕的单位将留在原地。



断了他的去路

坦白地说，虽然《魔兽争霸III》的寻路AI比起它的前作已经有了大幅度的提高，但它还有很大的改善余地。英雄和部队会由于最愚蠢的原因停下来，并选择最奇怪的路线从这里移动到那里。暂且不说这是多么令人烦恼的事情，你可以善加利用它来为自己取得优势。这种技术很简单（即是对菜鸟来说也一样），所以没理由不用它。

大多数人在看到对手落荒而逃时会简单地让部队攻击最近的敌人。这使得你的部队向目标跑，直到对方进入射程，然后开几枪，这时敌人仍在逃跑，于是便逃出了你的射程，然后再追……这种效率低下的活计真是太糟糕了。正确的方法应该是这样，让你的部队（速度必须要比你想追杀的那个快）移动到敌人面前堵住他的去路，并不断重复这一招（如果敌人转向，就给你的部队指定新的位置），直到你的大部队赶上逃跑的敌人。你的快速部队可以轻松地在这场赛跑中挡在敌人面前，让他无法痛快地撒丫子逃跑，而是不断停下来等待。你可以运用上面提到的围堵方法来干掉他。这种战术适用于快速部队，因此女猎手或食尸鬼很适合干这个。在女猎手的阻挡下，没有英雄可以逃过你的追击——除非他传送回城。请注意，你最少需要5个部队才能包围敌人（除非你要在墙角一类的地方堵住他），但只需要1个单位就可以干扰对方逃跑。所以，即使你手头没几个兵，也可以轻松搞定逃跑的敌人。

常用法术的一些冷门用处

要搞好微操作，首先得知道什么法术是干什么用的。要反击对方的法术，你就得知道什么法术可以克制它（比如对方让英雄隐形并逃跑，你就放下岗哨守卫）。下面就是一些你们很可能没注意到的细节。

吞噬-人们都知道被吞噬的单位会一直蹲在科多兽的肚子里等着被消化，但你知道更快捷的方法吗？如果科多兽吞下一个单位，然后被变成绵羊，然后又被净化（或者驱

散），那么科多兽肚子里的敌人就消失了，它可以立刻吞噬下一个。

纠缠根须－许多暗夜精灵玩家都抱怨纠缠根须不能打断施法（比如被纠缠的先知仍然可以继续地震），但它可以让被纠缠的部队无法被传送走。如果你认为敌人将要使用传送卷轴，就纠缠他的英雄。诱捕和蛛网也有这种效果。

诱捕－诱捕的用处更大。它不但可以和纠缠根须一样阻止敌人被传送，更可以限制他们的其它能力。很难说被诱捕的单位能使用什么样的法术，不能使用什么样的法术，但最小射程是个大问题，敌人常常会因为离目标太远而无法使用技能。当然，某些法术——例如召唤——是不需要射程的。这些就需要你自己去积累经验了。

废除魔法／反魔法罩－这两种法术之间有趣的关系并没有多少人知道。亡灵在对付暗夜精灵时的一大优势就是可以使用攻击性的反魔法罩，而这只能被否定权杖驱散。在游戏设定中，反魔法罩是有益的法术效果，因此如果暗夜精灵的部队被加上反魔法罩，树妖将不会驱散它。也就是说，暗夜精灵可以用反魔法罩来驱散暗夜精灵的利爪德鲁伊给自己部队身上施加的返老还童效果。

五

RTS类的游戏通常区分好的玩家与差的，而魔兽3的微操不是很容易很好掌握的，这个星期将给大家谈一谈关于基本的操作和一些更进一层的理论。

在开始学习微操之前，2个基础知识点必须了解，就是热键和运用热键操作你的队伍。热键需要从指南中背熟，但是更有简单有趣的方法是总用一个种族，最后你将自动的记住它们。队伍控制比较难一些，但是保持以下几个概念：

1. 用热键把近战部队和远程部队分开。这样你就可以让远程部队站在后方，同时保持你的近战部队与对方交战。

2. 用热键把魔法部队和近战部队分开。这样你可以简单的对对方或己方释放魔法。

3. 用热键分别把英雄＋治疗部队和英雄＋近战部队编在一起，可以快速的治疗。

当你掌握了热键和热键的用法，你则已经了解了基础的微操。

首先，把受伤的部队撤到后方。尤其在打野外生物时，当一个己方单位受到攻击时，让它撤到后方，使伤害值分散到整个队伍，可以更好的治疗。但有一点例外，如果你有圣骑士或兽爪德鲁伊时，则只治疗一个单位。

第二点，集中火力。当你只有少部分近战部队，打击一个目标是十分有效的，减少全队的损伤。远程部队则看机行事，先攻击弱的单位。集中火力快速的干掉个别的空中部队，或用近战部队夹击对方的英雄。

保持这两个观念可以让你达到十级。当你可以灵活的运用这些时，再接着掌握更高级的微操技术。

用一个键控制英雄的魔法，决定战事的进行。试着在战斗开始前挑选一个目标，并运用你的魔法。例如，开始你想杀掉对方的英雄，阻止它得到经验值。在这种情况下，向对方英雄使用晕眩的魔法，并且包围他，或者向对方英雄直接运用有杀伤力的魔法。在游戏的后期，你想迅速的消灭对方的部队。在这种情况下，则使用暴风雪，连锁闪电等。

魔法部队有些不是特别重要，但仍然十分有意义。自动释放魔法是一个十分好的方法来减少微操的时间，但有些时候不是很有效。治疗和嗜血术是典型的例子，在战斗的过程中释放魔法不是很有效，要在战斗以前在己方部队上使用魔法，不仅节省时间，你会得到附加的攻击力和减少伤害。

有些单位有特殊的技能只有在特定的单位或环境。例如，诱捕。有些时候一点都用不到，己方单位几乎不伤血。试着对高生命值单位使用魔法，迅速的消灭它们。

物品时的使用十分重要，往往可以扭转整个战局。对于ORC推荐至少携带一个生命卷轴和保护卷轴。与UNDEAD作战时，试着带几个生命药剂。在与魔法类型的英雄斗争时，试着带几个魔法药剂。总要保持有一个回城卷轴在身上，可以在混战中脱身。在与魔法部队作战时，试着带上静止杖。

你也许认为文章里的许多内容显而易见，但是我很惊奇的看到许多玩家，甚至15级都不知道做这些事。学会这些东西保证你的水平会很快的提高。



六

首先我尽可能的把所有的英雄都遍如“1”队，原因是英雄的技能能快速的使用在同队的单位上，比如DK的死亡纠缠能及时的施放到红血的饿鬼身上，只需要在队伍中高亮选择DK，然后点“C”再点圾一下血快速下降的饿鬼即可。而不必在一个3D的游戏费劲去寻找那个倒霉挨打的家伙。

还有一个好处就是几个英雄都能快速的施放魔法，上次我们说Alucarg是按“F1，F2”等来控制英雄施法的，实际上在操作英雄使用热键施放“C”热键，“N”热键的时候，你会发现一些不方便。而如果你将他们全部编在“1”队的，只需要按“TAB”就可以快速的切换高亮显示。达到快速施法的要求。当然，你得把键盘熟悉和热键熟悉。

然后其他的主力部队肉搏单位也全被编与“1”队，而魔法单位则混编进“2”队，仍然是利用“TAB“来切换对他们的控制。如果某个英雄对他们有技能帮助，则把那个英雄重复编入此队，比如将DK编与亡灵法师和女妖队中。

”3“是我用来给建筑编队的，主要编造当前主战部队的建筑群。

”4“则是其他所有造兵的法师建筑群的编队，由于它们的使用频率并不高，所以用”TAB“切换使用，可以不占用更多的数字来编队。需要注意的是两个建筑群的建筑是可能要交换的。比如打NE的时候，BR是前期的主战部队建筑，被编做3，而当我的双BL建好后，则将两个BL编为”3“，而原来那个BE则和其他建筑编为4了。

”5’是升级攻防的建筑，“6”是主基地，“7．8”是分基地。

“9”是临时编队，哦呵，这是个新概念。让我来详细说明一下。如果你将所有部队和英雄混编，你回发现在局部频繁操作中很不方便，原因是你首先得将要操作的单位高亮选中，跟着再点一下才能单独控制这个单位，这样每次操作你都要多点击一次，而且万一失误一次，整个队伍都要移动，前线摆好的阵型就全乱了，所以这里我们需要将它们单独选出操作。方法是按着“CTRL”点一下你要操作的单位。那么整个屏幕里12个同类型的单位都会被选中，将它们全部编成“9队”，然后进行操作，比如在女猎手+森林女妖的混战中，这样的操作就是非常必要的。同样的，“9”队还编那些需要临时操作的雇佣单位，比如地精爆破手。

“0”是编飞艇的，这没什么好说的。现在在有飞艇的地图如果你还小看飞艇，你就直接输了一半以上。

七

到现在为止，你必然已经听过、见过、读过各种各样叹为观止的战略战术。他们看起来是那么的容易办到，而且是那么的符合逻辑。但当你在无数次战斗、试验之后，突然会意识到在通篇war3的战术中有一条亘古不变的黄金定律：multitask（我将之翻译为”一心多用”，之后就以mt作为缩写）！你当然希望可以在同一时刻既可以照顾到建筑，creeping，侦察，微操，扩张，进攻，逃跑，释放魔法等等等等 。

但除非你拥有一套只需你活动脑子，无需动手的“神经控制网路游戏界面”，恐怕你是很难做到的，即便你拥有这套系统，你也不得不承认要想同时作多项事情是非常之困难的。这当然不包括某些骨灰级的玩家，但作为大众玩家，这个难度不见得比让你在骑着一头暴躁的公牛身上时端稳一杯水容易！其实呢这里有2个现对简单而且相对来说不为人所知的让你可以轻松完成mt的方法。其中之一就是“shift”键的用法。

现在我们现假设你有一个农民正准备建造兵营。这需要他忙乎一段时间。一但他完成你又想让他伐木。同时你又带着英雄和他的小朋友在林间空地上正和creeps玩耍。现在呢，在你的hero和小兵正在于creeps折腾之时，你的农民已经完成了他的任务，坐在草地上啃着草根悠闲的在欣赏着自己的建筑。现在你就有两种选择，其一是把屏幕从creep处移到基地处让农民伐木，其二是等到creep之后再让农民去伐木。但既然我们的题目是mt，那不尽然我们会介绍一种一举两全的方法。

那就是shift键

你看，一旦你让你的农民去修建兵营后，你可以选取农民，按下shift键，然后右键点树，放开右键。现在，当你再在creeping的时候，你的农民则在建完barrack之后乖乖的去伐木了，让你安安心心的去creep。你说什么？没什么大不了，只省了你一分钟？

好好好……让我们探讨得在深入些。

还是拿农民早兵营来说。当兵营的地基已经架构在地面上，让农民紧挨着兵营造农场。如前所述，还是只造地基，然后是tower的地基，然后再让他回去造兵营。现在你的农民正在建兵营，点取她，按住shift用鼠标右键逐次点击农场，tower，树。之后你就会见它自己再建完兵营之后依次建造农场，tower，伐木！！从这以后他就不会再拿什么恶心的音效来”提醒”你他的工作已经完成了。现在你要做的只是，布置任务，creep，creep后回来布置新的任务。

还不清楚这有什么作用？好，这种方法的作用主要在于可以保证你不会忘记什么东西。假设你再creep时遇到你对手的部队，双方打了一场足够持久的战斗。从始至终，你的农民就在家里观望，无事可干。但是如果你用到了队列任务，即使你不得不陷入一场节外生枝的战斗，你也知道

在你家里建设还在有条不紊的进行着。

哈哈，现在你有点开窍了？但还没有被完全的说服？好的，那我们再来介绍队列的下一步。进入到战斗的环节，怎样？ok，假定你在你开始 creep 前已经用前面的方法让你的农民开始建造兵营、农场、tower 后，我们用一种新的方法来替代你率领你的小兵去微操对付 creeps：圈选你的部队，按住 shift（看了这篇文章你必定会爱上 shift 键）右键点击一个 creep，之后再是下一个，下一个……继续按住 shift 点击主基。作者等着看好戏吧！

这样做将会导致什么结果呢？首先，就如同我们早先解释的一样，你的农民会做完你要求的 n 多项指令。同时你的英雄的部队也会在一个一个打完 creeps 之后，安然回到主基。（别完了回来之前捡起 creep 中掉落的宝物）你也可以把他们的终点设在加血设施旁边，如 moonwell。而这一切你什么都不必做，这将使你有更多的时间去侦察。但是等一下！为什么在你侦察时不用 shift 键先点取地图上的路线，并将终点设回基地？你的侦察兵将会在每一处分矿瞄上一眼，之后取下一个分矿，而你还是什么都不用去做！

哈哈，现在你看出工作顺序的好处了吧？但是，等一等！还有一些值得一提！还是同样的例子。你的兵营，农场，tower 都已经建完，你的英雄也已经在 creeping 之后回到基地，你也已查明对手基地的位置。我们不妨假设你的侦察兵简直就是个菜鸟，他将敌人引到你的基地附近了。你不得不背水一战了。ok，咱们还是准备按住 shift 键去迎接战斗。

当你的对手前进时，你大可以圈选你的近战部队，按住 shift，右键依次点击敌人的远程部队－英雄，放开 shift。双击点选炮塔，按住 shift，右键依次点击敌人近战部队，放开 shift. 同样的，圈选你的远程部队，按住 shift, 右键依次点击敌人的近战部队－英雄。现在你已经用 shift 键完成了部队的微操，可以完全将时间用在英雄，魔法释放和各种各样其他的为你取得胜利的操作上了！现在看起来是不是 shift 键使微操变得更容易呢？事实上，这样做更可以解放你，使你更有时间去照顾到魔法释放单位上，你完全有时间可以利用他们各种魔法的优势，甚或单个释放，而不是用那盲目的自动释放！（如果你愿意的话，你也可以经常用 shift －右键来完成一系列动作诸如：变羊，占据，crippling（忘记同一的翻译名称了））。

所以先生女士们（原文是男孩女孩们），找找 shift 键在你们键盘的哪里吧。学习去使用它。上面所举都是关于如何利用队列任务的例子。我还将告诉你如何去做，何时去做。很显然的，不要光是去队列－休息，队列－休息！因为没准你的对手也练过"疯狂微操"！但至少，这种技术为你的大的战略提供了一些保障。不过你还是要在适时的时刻控制你的孩子们，让他们作些其他的任务。如果你能够很好的运用这个技术，你可以省去很多精力去微操，而在同一时间比对手干更多的事情。

八

自动施法和手动施法

Frombattlenet, byoverpowered:

我打了一个 REPLAY，它不能被称为一场真正的游戏比赛，仅仅是一个简短的片段。

其目的在于示范有趣的使用自动施法而遭到的惩罚。

请把 REPLAY 快进到 7 分 30 秒。

注意看 2 个骑士，他们在大法师的暴风雪里承受了相等的伤害。

当他们将近死亡边缘的时刻，我派遣了 2 个牧师过去。

其中一个用手动施法，另一个使用自动施法，让他们分别医疗 2 个骑士。

惊人的事情发生了！那个用手动释放来治疗对象的牧师，施法速率几乎是那个用自动施法的 2 倍！

根据我的秒表，手动施放治疗的时间间隔是 1.5 秒，而自动的那个施法时间波动在 2.5 到 3 秒之间（数值是不稳定）。

而一旦把装甲计算进去，牧师手动施放的治疗的效果，事实上相当于一个上了嗜血的 SHAMAN 对其的攻击伤害！

在真实的战斗中，微操作一个庞大军团里的牧师来医疗骑士的确是一件很困难的事。但是控制一个牧师来治疗你的英雄，并不是很困难。在一场近距离的肉搏战中，这样的操作往往能左右战局，将其控制在你的手里。

Seductiondoesn 'tinvolveforciblerape（这句翻译不过来，直译过来是"诱惑不包含强奸"）

Bymyself:

这就联系到 SHAMAN 的嗜血技能。

有人证明，如果 SHAMAN 的嗜血调节到手动施放，其效率也可有所提高！（有待确认）这点充分说明了一群 SHAMAN 遇到一群树妖时，为什么一天到晚在乱叫的原因！



九

双击头像

我将会举出两个例子来说明如何使用这个操作。首先是食尸鬼的吃尸体，有人选中所有的食尸鬼后按C，这种操作只有当几乎所有的食尸鬼都受伤而且附近有大量尸体的时候才合适。但是在一般来说这种情况很难发生，你应该按照下面的操作来做 你可以从食尸鬼头像上的血条发现它受伤了，双击头像，再按下C，注意保证附近有尸体，食尸鬼就会治疗自己。在一场战斗中，你需要多次使用这种操作，而不是选择所有部队按C，你不会希望一个几乎没有受伤的食尸鬼从战斗中走开去吃尸体，它们至少应该已经掉了3/4的血了。第二个例子是步兵的防御，当你面对远程部队时，不要把你的所有步兵都置成防御状态，而是双击正在被攻击的步兵头像，把他置为防御。这是因为你需要使没有被攻击的部队（大多数部队）尽快的接近并攻击敌人。

生命之泉的操作

很多时候你的部队里只有两三个单位受伤，这时你不应该把整支部队都移动在生命之泉旁不做任何事，而是应该这样做：指挥整支部队移动到生命泉，他们会开始行动，这时按住shift，左键点击你想要治疗的部队，当你把他们全部剔除出编队时，重新定义你余下的部队。这样你可以继续杀creep升级，而受伤的部队也能够得到治疗。

月亮井的操作

当你的部队中有一个单位严重受伤时你应该这样做：双击受伤的单位，按住shift，左键点击多个月亮井（保证能够得到充分治疗），最后点击你的英雄。然后用shift把他从你的编队中剔除出去，重新编队。这样受伤的单位会自动回到基地恢复满生命，然后回到英雄身边。当他回来以后把他重新编入编队。

（注：我觉得这个操作要慎用，因为执行跟随指令的部队不会攻击敌人，所以那个部队回来以后如果你不去管他，他就永远不会攻击。尤其是在混战中这样的操作更需要注意）

攻击序列（指令序列）

这个操作最有用的地方是把攻击目标集中在一个人身上后，按住shift点击更多的目标。理论上他们会一个个的攻击直到目标全部死亡。但实际上你的对手会利用良好的操作迫使你在战斗中多次重新定义攻击目标。还有一些技巧如链闪和MANABURN，你可以在射程外用魔法点击敌人的英雄或部队，然后按住shift点击远的地方，这样你的英雄会在使用技能后立即撤退，而不受网络延迟的影响。同样的原理可以应用于侍僧建造建筑，建造后按shift点击你的金矿。

撤　退

撤退时记住一定要按住ALT键。当你需要尽快抵达某地而不顾及最慢的部队时也是如此。按住Alt可以取消阵型影响。

集结点

我经常把兵营的集结点直接定义在英雄身边，这很有用。我总是把两个兵营定义成9和0，这样可以快速的设置新的集结点。我很少用兵营的快捷键来制造部队，但用来定义集结点时快捷键的作用是不可替代的。

小键盘按键

我很少使用这些快捷键，但当多次使用物品时它们的作用不可替代。

杀creep的学问

你应该保证按照这个顺序杀creep：从生命最低的到生命最高的。你可以用shift操作来完成这个操作，以便腾出手做其他事情。我曾经见过一些顶级玩家在攻击creep时犯下低级错误。当然凡事总有意外，有时候你可能不能直接攻击到生命最少的creep，当你在它们身边绕来绕去时已经受到了更多的伤害。不过在杀creep的时候还是应该把这个原则记住。另外，当物品掉下来时，不要停下去拣东西，除非拣来的东西能弥补少攻击一次的缺陷，停下攻击去拣一个无关紧要的东西实在是不明智的行为。

小精灵

当小精灵要被敌人英雄杀死的时候，记住使用detonate，这样你可以吸取敌人英雄的50魔法值（还可以避免给敌人加经验），这个看起来很容易，不过我从来没见过别人用。

组队作战

永远和你的搭档共享操作。如果你的敌人没有选择这个的话那将是一大利器。你可以做很多事情，比如用搭档的游侠给你的英雄补血，否则你必须大声提醒搭档给你加血。这样的例子还有很多，比如你的英雄被搭档的部队围住时，你总能把他拿出来，如果你的搭档忘记采矿、修理，你可以帮他做。当你的搭档很弱时这也非常重要，我和NTT/Maynard搭档时通过这个来使自己反败为胜。

微操诀窍

突然发觉在OB很多厉害的玩家时都发觉他们没有很好的操作，很多魔兽的朋友也都这样抱怨自己输给了操作，乱战之中自己也不知道该如果操作。那么我就是写给你们的，任何种族的微操法则，我会尽量地用简明的语言，使大家看起来不会头疼。

正面进攻接触法则

接触前使用掉所有技能(注意以上技能在没有单位攻击的情况下是不会自动释放的)接触中围杀接触前确立好的目标，逃走潜在危险而又丢完了技能无所事事的英雄，接触完成用alt键看血，小兵走位，打散自己的阵型，查看围杀目标英雄的技能拦有些什么。接触两军飙血以后重新确立主要进攻目标，并对其使用第2次技能，杀英雄还是赚小兵，看血，群补，无敌，回城／撤退／追击。永远不要让英雄的技能闲着。除非你觉得这只是试探进攻，或者干脆想在一个魔法cooldown时间结束前去打击另一个目标。

两军结束解除，但这不是战斗的完结，控制技能，包括自动释放的技能去影响你要影响的目标，如果没有迟缓技能，而你又不幸被追杀或者想追杀别人，那么选择一个血多一点的快速地面单位在他的前面走Z字，如果以上你能每次作战时做到90%，恭喜你已经不是个菜鸟了，在微操的角度上你能算是一个真正狂热的fans，当然，微操并不能100%决定胜负……

如果你需要自己更强，那么在做到以上的时候，你还需要同时在4步中作到下面的

进攻意识法则

接触前在MF的或者行军的敌人背后果断攻击，不因为阵型的原因而放弃一次攻击机会。在接触中将可能堵住自己英雄后路的小兵立刻疏散，你有种感觉，你的某个单位面临着被围杀的危险，虽然还没有被围杀，你条件反射地控制它走出这个阴影——简单的说就是提前意识。

在接触完成时同时做到观察敌人对自己的攻击目标并挽救单位，包括简单的后撤，治疗，以及将他隐形。这是条件的反射，你已经习以为常，当然，你会很紧张，但你会思考这个时候敌人的进攻重点是否转移，哪怕只是在脑海中闪现了一下……

在接触两军开杀以后有条不紊的按照自己的习惯顺序操作，当无保护的英雄不幸被围的时候不要忘记给他一个回城卷，迅速地用小键盘使用它。这个时候，你脆弱的部队马上会成为敌人扩大战果的目标，保全他们，或者用敌人虚弱的英雄来交换。

一些作为提示性的技巧

在特定的地点，你会利用合适的道具，包括一切你可以控制有效的东西。这不光是吃掉一个不可能跑掉的小狗或者召唤一个水元素然后给他加了闪电护盾后冲向敌人，我并非是说这没有效果，而是这是地球人都知道的……同样的如果你碰到这样的人，那么立刻走开等到水元素消失或者驱散他，不要尝试和这样的人类正面接触，这是SK.TOD说的。脆弱的大法师会在旮旯里召唤水元素然后用他挡在前面防止自己被围／引诱深入RUSH的敌人然后用民兵围死他们，如果数量不够，那就在他唯一的出口做个房子／对不起我忘了这里有很多都是UD的忠实fans，我们的农民在敌人RUSH时只有逃跑哪有机会做房子？那么，也许你会使用石象鬼的变石技能堵在出口上从而达到你的目的。

如果你没有这样技能的石象鬼，我想你应该拥有蜘蛛，那么马上选一个走来出口，选择H站岗／如果对手只是在初期RUSH你的伺僧，那么圈走被攻击的伺僧，用shift键来画定一个逃跑路线，然后圈出处在对角线位置采矿的另一个伺僧，再把没血的伺僧放回，你会发现他已经瞬移到了安全的对角，这个方法要熟练地多使用，而在面对剑圣RUSH时，不要轻易尝试／在1.17的时代，很多人忘却了以前备受瞩目的飞艇，实际上我要说的是，在对抗没有蜘蛛的UD，少量弓手的NE，以及使用步兵流的强硬派ORC时，它依然十分有效，灵活得运用飞艇让你不再担心被围死的以及迟缓了危在旦夕的单位，而对头也会因为他的存在而十分头疼，值得注意的是，利用飞艇来引诱远程部队进入包围圈是非常有效的，但每次游戏都使用飞艇战术不是个聪明的行为／如果你在MF时的操作游刃有余，那么不要忘记时刻盯着小地图，视野边缘的不明物体将提醒你进攻的契机已经到来，如果你不能通过这些细节来抓住致命的攻击机会，那么你至少不应该让自己的援军——比如一个新做出来并且赶赴沙场的蜘蛛死在路上：事实上，当你发觉这个小单位的视野上出现敌人的时候就应该马上采取行动了／自己打醒自己被催眠的单位／如果想围杀英雄，先接近敌人再催眠的效果有时候比催眠了再围杀的效果更好……

许多朋友会面临这样的情况：也许你根本是在和不是一个人口级别的敌人对峙，那么闪远点，利用你的侦察工具找到敌人MF的地点，或者纯粹是猜测，一种有经验的猜测，(你可以说猜测是在赌命，但可怕的是有人总是赌赢)找到正在MF的敌人然后进攻，这是最为有效的以少胜多的击溃敌人主力的机会。



魔獸争霸

第二章

了解四大种族的绝密战术吗？知道他们的具体操作吗？古话“知己知彼，百战不殆”说得好，您是不是迫切需要一本详细讲述战术的书籍呢？这里专家教您如何玩转人族三连杀、暗夜建筑的摆放艺术、不死的杀手锏、兽族战术大盘点……本章有您想要的一切！



人　族

山丘当道，人族3连杀！

这个战报是来自4K的队内训练，虽然是队内训练，双方也打的十分精彩，地图是6人图GW，这张图现在在比赛中很少用了，主要是中间的泉水导致了一些不平衡性，以及大图对于HUM的劣势比较明显。在这场练习赛中，Tod使用了非常规的MK首发，也让Fov头痛了一次，让我们来看看这场战报吧。

选手：4K.ToDVS4K.FoV
地图：GnollWood
位置：
6：00--4K.ToD（HUM）
10：00--4K.FoV（UD）

大家都知道Fov在对战HUM的胜率是很高的，特别是其强大的围杀能力，初期对于人类伤害很大，人族大法一旦等级上不去打不死就很难了。而Tod打不死比较擅长用欧洲3本流派，也就是骑士＋直升机的打法，虽然现在这种打法已经慢慢的成为了对战不死的主流，但是还是无法改变人打不死的艰难。

比赛开始，tod出生在6点，fov的大墓地在10点的位置浮现。

开局，tod放下了祭坛后拉走了建造祭坛的农民（难道tod操作失误），令他建造兵营，然后补出的农民依次放下2个农场，第3个农民出生后才开始继续建造祭坛。看来tod准备用新颖的战术对付fov，让我们来看看浪漫人族会给我们怎么样的惊喜！



果然，tod祭坛建好后开始训练山丘之王。

此时tod的战术已经很明显了，首发山丘，次发圣骑。这样在与ud互秒英雄上会很占优。因为山丘的风锤到达2级后造成的伤害是225，圣骑的圣光达到2级后造成的伤害是200，总伤害是425，如果3英雄出血法的话，用虚无技能可以提高66%的魔法攻击效果。这样最后的总伤害达到了705（不记护甲减少的伤害）。这是一个多么可怕的数值，一个5级lich的hp才675，这意味着一套虚无＋风锤＋圣光连击可以秒杀一个5级lich。而ud的英雄等级在达到双3后总伤害值才400（不记护甲减少的伤害）。明显hum的英雄秒杀比ud的更犀利。如果在配合狮鹫，那攻击输出就更high了。

开始由于tod没第一时间建造祭坛，所以英雄出来比较晚。fov的英雄走向tod可能第一时间练级的地方准备陪tod练级，但dk扑了个空，可见fov并没意识到tod的首发山丘的打法。山丘再出生后带上4个步兵和一票民兵冲向了基地右上方的分矿，看来tod准备打经济战了。



但是fov的意识也不是虚的，很快拉了一群食尸鬼冲向了tod还未竣工的分基地。tod对这次进攻应对的很好，专门用风锤来围杀英雄，在最后的时刻逼回fov的dk，拖延了分矿被围剿的时机，从而使分矿很成功的开了起来。

fov在被逼回城后拉上一群食尸鬼又冲向了tod的分基地，在半途中遭遇了tod的山丘部队，山丘二话没说对着dk就是一个风锤，并用步兵围杀，但fov很成功的用传送权杖救了dk的命。fov在不敢冒犯山丘的风锤了，于是去





清除自己基地旁边分矿的野怪，并开了分矿。但是tod很显然不会让fov的分矿这么轻松的开起来，不断的骚扰fov的分矿，中途并用风锤击杀了fov的dk一次（现在ud也恐惧起hum的秒杀能力）。



在圣骑走出祭坛后开始清理分矿右边的主矿并开了分基地，可见tod想扩大经济优势，而fov此时杀向了tod的第一片分矿，tod回救，刚照面lich便红血，fov很快撤退，并饶向了tod的第二片分矿，阻止tod开起这片分矿，但是tod的血法已经走出祭坛，瞬间一个虚无+风锤+圣光，fov的dk倒了下去，fov只有撤退。







此时tod已经开始生产大量的狮鹫，fov开始转型毁灭。在fov有了5个毁灭时双方在中央血池发生了碰撞。虽然fov有满魔毁灭，但是dk刚照面就半血，只有吃下无敌，原来交战时吃无敌的只是hum，而现在却反馈到ud身上，真是十年河东十年河西，不可和往日相比，留者青山在不怕没柴烧，还是撤吧。有着兵力优势的fov反而显得很被动，英雄被锤和照的到处乱跑，但最后还是无奈的都倒在了圣光＋风锤＋虚无下。此时fov郁闷至极。



没了英雄的fov开始利用毁灭骚扰tod的分矿，但是tod很聪明，直接去fov家中拆祭坛，拖延对方英雄出生的时间，但还是让fov成功的复活了dk。dk复活后买出了lich开始配合毁灭骚扰tod的分矿，tod并不回救，继续拆fov家中的塔，使圣骑成功的达到了3级。此时tod的英雄等级是4,3,2，fov有着4,5等级的英雄还是不敢和tod的英雄照面。这时tod家中已经开始转产直升机了，直升机群出现的时候就是Fov失败的时候，Fov也没等决战打出了GG。

总结：本场比赛的看点就是英雄的秒杀，Tod用不死最擅长的秒杀战术让Fov尝到了苦头，DK和Lich一点都没有起到作用，虽然Fov的毁灭依然强大，但是在经济支持下Tod很快暴出了直升机，最终取得了这场比赛的胜利，十分经典的一场比赛，不过这个战术不能成为主流，只是出奇制胜！









操 作

英雄选择的分析

由于经验值的关系，现在无论哪个战术都必须在英雄的存在下进行，所以没有HERO的前提下，基本也不会和对手对战，WAR3基本HERO就是起到了一个主导的作用，无论战术还是战局。

据笔者大概估算了一下，发现4族的HERO里面都有普遍规律，如下：

1. 所有可以减速或者打断性魔法的英雄行动速度大多偏慢 。
2. HERO 的选择基本决定了战术的走向。
3. 范围魔法的 HERO 都有缺陷，如 HP 少容易被秒或者本身 MANA 不够。
4. 远程 HERO 速度基本都是快.

其实这都比较好理解，如果MK的速度是320的话，那么在追杀对手单位的时候，这个单位只有死掉的命了，而幸好MK的速度是中等，也就有了生存的可能。至于第二点，比如NE内战，出POM的一方对出DH的一方，你不可能说POM带熊打DH的HT吧？因为POM对于HT的支持以及HT的机动性高，所以这个战术才得以使用。三么，举例TC和NAGA就是了。

现在分种族来分析一下

H M

首先，HM80/100都是以AM首发，很简单，HM拥有最值得骄傲的从ROC时代一直辉煌到现在的双法，而AM的光环对于双法的支持可以让部队在缓慢中侵蚀对手的兵力取得胜利。

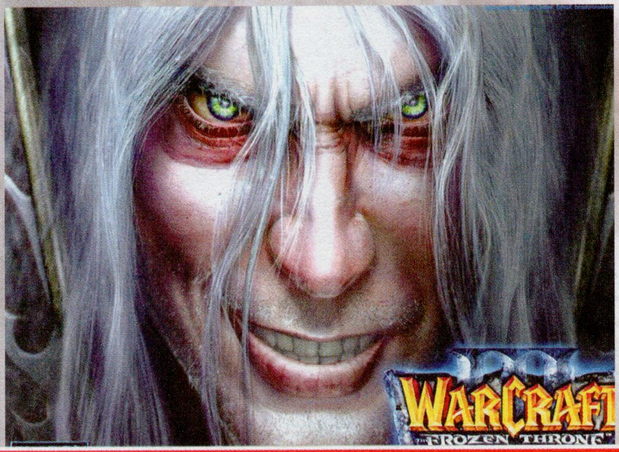
HM普遍打UD难，这点大家没意见吧。OK，我们现在来看一下这个AM开具的战术有没有问题，UD拥有最强的反魔法兵种，和秒杀，NOVA也可以在群伤魔法排前三。那么，AM的贫血容易被UD秒杀，部队的HP少也容易被瞬间爆发的UD部队所解决。这样的话，这套战术无论从那方面都被狠狠克制住了。而我比较喜欢的INSO最近的打发则非常明智的放弃了无敌2本的双法打发直奔三本出74，飞机，龙鹰和对手的胖子，毁灭对抗，也许效果可以，但是赢的也非常艰难。

这里就出现了问题，还是AM，因为这个战术直接放弃了双法的话，AM相当于浪费的一个技能点！——辉煌光环！对于MK的支持？我想还不如出BMG呢，而且AM的水人在毁灭的前提下也无多大用处，玻璃渣也许不错，可是你认为狂狗的速度很慢么？也就是在这个战术里面，AM没有起到任何的作用。以上，那大家都认为那直接别打了，看见UD就GG吧，也不尽其然，我就认为MK是个很不错的选择，加上PAL的神圣之光的双秒的威力不比UD的差。MK难操作啊，速度又慢，如果你这样认为的话，那么你练这么久的AM防DK骚扰的时间用于MK的话我认为围杀也不是什么难事吧。至于出PAL，记得TOD有局把一个UD在EI上郁闷的REP。直接开去杀侍僧，无敌快消失了，一个传送又回来了，UD直接郁闷掉！

继续分析，对于SKY流，这可是UM玩家值得骄傲的一个战术，但是我觉得也不是很完善，看过主页上WE。Swain的教学录象里面他说的一句话给我影像很深刻：对于ORC，最好不要拖的时间太长，那对于自己会更不利。反正大概就是这个意思吧，BM一出来的压制，不断的压制，都是这个意思，不能拖的时间太长，等ORC双HERO的双杀级别高了的话TT，不敢想像瘦弱的法师会多么惨烈，但是惨叫一定是随时出现的了。而SKY在WCG的TR兽王也给大家很好的一课。所以SKY流就是不能拖的太久，否则无优势可言。

不过，我也不认为完全如此，照样SKY流的话，三本出3HERO地精修补匠的话，效果如何呢？知道ORC对于NE的吹风的无奈--；而这个战术到目前最完善的最后一点由MOON发面的把FL换成地精直接就把ORC的狼骑网，然后部队围上，杀之的想法扼杀掉.同样的打发对于HM玩家了，加速一网的话，MM面对海量的男人也，不敢想像，如果有了地精的加入的话，我想效果一定会好很多.

至于AKM流的话，没怎么用过，但是看过AKM的REP，也不难发现BMG的强大，速度快，攻击频率高.每个HERO都有特定的潜力，等待大家的挖掘.



NE

NE的HERO说实话就给人一很无奈的感觉，每次看见DH在我家门口打转我就没有继续下去的想法了.速度快，攻击力高，而少数的不是普遍规律1的HERO当中，NE就占了2个TT，KOG的缠绕，WD的暗影突袭.当然，我前面说了，本文拒绝IMBA的说法，只是分析一下.下面继续

NE好像是最不缺战术的种族，其实这和众多NE玩家是分不开的，有中国战术大师MAGICYANG，美国战术大师SR，月魔MOON的战术也是十分丰富的以及==.而其他族基本没这么多战术大师的称号，来看看吹风流吧，没有这个战术之前，有酒馆的地图，本族HERO基本没有上过场--;但是现在为什么DH炙手可热呢?首先DH的牵制能力很强，ORC没有到2本的话基本没有可以阻止DH的单位，而又有了鞋子的存在，自家布局很好的话，前期估计除了UD的RUSH有点威胁外，其他族休想要任何便宜，而吹风成型前，DH对于ORC的牵制都是很不错的，一成型了，DH也就完成使命了，所以经常可以看见一级的DH，比他高好几级的2发，三发HERO，这样战术就完成的很成功。

当然首发BM也是可行的，像APM70的打发就不错，直接出BM压制，放弃AC出HT压制也很不错。

好像没什么补充的，我的意思就是NE的战术已经很完善了，当然一些兵种还是有发掘空间的，比如山岭，比如奇美拉。



ORC

如果没有酒馆的话，我想ORC的四个HERO就是最合理和完美的组合了，无论那个首发都可以引领一套特定的战术和独当一面.ORC对HERO的选择我想还是主要偏向于地图。

首先，ORC的战术基本都是差别不大的，无论怎样，G+狼骑是所有战术的基本套路。

不过出TC的话，我想还是双BB出猎头威力大些。

FS:无论骚扰还是对于部队的攻击输出都很强大，技能点利用十分合理，而先知带队的部队无论是G还是猎头威力都了得.记得STARWAR1的时候，FARSEER就是利用先知加猎头的战术击败了几位NE的吹风的。

BM么，不想多说，操作好的话，在有泉水的地图就是对手的恶梦。

这里着重说说不怎么首发登场的暗影猎手和TC。

暗影猎手之所以没有得到很好的期中，我想估计是玻璃渣的错，无论怎么看都是一智力性的HERO却偏偏加上了敏捷的称号--;而技能又多耗MANA，以前GRUBBY对NE时也出过几次，由于NE的HERO骚扰成行，基本都是自己的目的完成才离去，而妖术加上前期大G的高攻的话，WD，DH回祭坛的也不少。

对于出暗影猎手，我认为可以像UD一样，先放兵营，毕竟，暗影猎手技能都是对于部队的支持。

而TC加猎头的战术，我认为主要是ORC其他战术都比较完善以及本身猎头没有到2甚至三本的话威力不够强大，但是如果你决定出TC的话，在像平常的G开局已经没有任何意义了。

UD

UD的HERO么，大家都只是看到它双杀的威力，而当其他族多变的组合的话，其实这也是UD的一个无奈.除了DK以外，其余三个HERO都是速度中等.

其实对于DK来说，是UD们没有选择的选择，整个战场的核心，速度不快点怎么行?

但是还是要具体分析下。

首先开局么，G还是ZZ的选择，一般走向都完全不一样了，当然最后还是要以毁灭来汇合在科技树顶端。

DK固然不错，无论带狗还是ZZ都可以打出一片天来。只是对于DK的依赖实在太严重了，而其他族对于DK的首先杀伤也就显得很正常了，很多情况下，DK以落马，整个局势转变的场面我们已经见的不少了。

UD们流传一句话：要练好UD先练好DK的逃跑。这句话一点不假;

不过学学Sweet出BM带ZZ，甚至DR带ZZ呢?我们也许缺乏的不光是想像，也缺乏对于这个游戏的挖掘了。看重的只是胜利么?那何来的FORFUN?

DL也素不错的，围杀比MK方便多了，而且在后期的话，睡眠CD短，花费MANA少，以少打多也是完全可能的。

至于为什么LICH速度270和NAGA一样，我想也是NOVA的原因吧。

一波流的入侵

现在一说UD，不少HUM玩家应该都要头疼了，说对UD多么难打。现在我们来看看一般的UD是什么战术，HUM又是怎么应对的：UD一般狗流开局，DK来三陪AM，狗双线MF。HUM呢，一般都是步兵过渡出火枪，MK次发。然后MK出来之后买塔开分矿，UD就满地抓分矿。这个时候HUM可以去压制一下，要不然1队狂狗+三英雄+2车过来，HUM可以直接GG。只要分矿的塔起来了，这个组合就发挥不了威力了。

然后毁灭出来了，吸个魔，主分矿之间来回杀农民，少量的塔也会很快被毁灭者砸掉。然后HUM有双矿但是经济落后，UD经验得到，高等级三英雄+胖子毁灭把HUM打死。HUM从头到尾都不升3本。HUM要想赢，其实也不难，用505HP的火枪手打1175HP的胖子和900HP的毁灭，只要操作比UD好很多就行了……还有现在UD都学乖了，抓分矿都一抓准，HUM能不能开出分矿还是回事呢……

有人说，SKY对UD，用的都是大量火枪+男人。可是他这个战术是建立在超强的操作基础上的。还有大家公认的，SKY对UD是比较弱的，他对顶尖的UD，比如GOSTOP和LUCIFER，哪场打赢了？ACON5上打BATTERY赢了？？

说实在的，在那之前我都没听说过BATTERY是谁……ESWC上，SYC和SKY他们都是被UD的传统战术，狗过渡速出毁灭者干掉的。现在80%以上的UD，对HUM都是这种战术，还有一部分用ZZ过渡速出毁灭者。毁灭者已经成了UD对HUM的核心单位。只是因为这种战术对HUM胜率实在太高了，才没有人说UD战术单调。还有现在被大家认可的一个观点，就是同等操作的基础上，HUM打不过UD，特别是在TM，TR上。

我认为，这个就是战术的问题！我的新战术可能打得不够稳，但是试验的时候，胜率明显比常规战术要高。地图就TR或者TM了。我的开局，就是最一般的开局了！AM带步兵出去MF，家里放个圣塔。然后开始跟DK无限斗智斗勇，抢怪。AM的2级还是必要的。大概出6个步兵的时候转产火枪手。然后一直出火枪手。一般有1个火枪手的时候2本就好了。早期一定不能损失超过3个步兵。还有家里一定要有伐木场。

2本好了之后，我们的VIP要登场了！！不过我们要的不是MK，而是兽王！！没有人会用兽王去打毁灭者的，但是这里他非常有用。精彩还在后面！他出来之后，找地方MF去。2级建筑要放下车间。等火枪有了4，5个，回家买塔，派4个民兵跟着队伍，去UD家找碴打架去了！！家里最好补农民。

这个时候大家应该都知道我的意图了，TR！到了UD家门口，放下塔，4个农民两个造塔两个准备修理。注意塔



不要放的离UD家太近，大概距离他的建筑1000就可以了。这个时候UD一般只有1队狗，两个英雄，1到2台加血车。我们的兵力占优，压制！！毁灭者恐怕是游戏里最好的驱散单位了，可是偏偏在3本之后才能生产，趁它没出来的时候我们先用召唤生物疯狂一把。后边的塔这样就安全了，不停的修，尽量多，同时车间该好了吧，生产迫击炮。建议派一两只猪猪去他矿那里屠农，其他人打狗。

不用管他英雄。兽王死了？没关系！只要后边的塔能起来，还有AM别死了就行。另外火枪尽量不要死。前边压制的不要太猛了，看到塔的数量差不多了就收吧，退回塔边上，UD喜欢来打，欢迎。疯狂期间，应该不停的补火枪。最好能升级火枪攻击力。这个时候毁灭者差不多该出来了吧。可是它将要面对的是塔+火枪。还有迫击炮在轰他的老家呢。他不出来就把他老家轰干净。他如果来强打迫击炮，在火枪和塔的火力下，恐怕毁灭者就不容易全身而退了。把毁灭者打光了之后，我们的召唤生物就可以继续疯狂了！UD英雄是猛，可是面对猪猪啊，熊熊啊，水水啊什么的，恐怕也只能喝西北风了。只要塔成型了，UD的努力基本上都是徒劳的。要化解这一波TR，需要承受相当大的心理压力，还需要比HUM强很多的操作。骂我猥琐？TR是正规战术，你热昏了头吧？还有谁让你的DK早期乱扔大便抢我的经验的？有本事用大便扔我的塔啊。你要是用纯ZZ，我的塔起得来么？6ZZ齐射，塔基本被秒杀。毁灭者是很强，但是还是有办法可以克制的！2发英雄我试过熊猫，但是效果没有兽王好。火焰领主技能很好，但是血太少了，极容易被秒。

新火枪流开局

新火枪流开局！注明：此开局最好为于有中立英雄出现的地图才使用。

第一点击5个农民去采矿。在第一个农民生产到一半的时间时。拉出一个在采矿的农民去建造兵营，再点击主机做第二个农民。(注意→)在此时马上点击造兵营的农民马上离开做武器场，此时兵营应该是5分之一的完成度。

第二个农民出来时在放下农场。在做第三，第四个，第五个农民，农民不要一下子点那么多，防止金钱足够。等第三个农民去采矿，因为这时才只有4个农民在采矿，拉个去不就5个“连连看”，第四个农民出来时去伐木，第5个建造英雄祭坛。第二个农民再继续造出农场。

而在建武器场的农民就去建造兵营。此时可以放下第一个防御塔，等一名火枪手去购买英雄：建议选中立英雄：兽王(注意英雄出现时最好放下商店，因为兽王的MP少，如果你觉得不需要也行)这样到了三个火枪手时兽王可以召唤三只豪猪。记住人口不要忘记造。(三个火枪手出来时就可以升级主机，要注意这里，是因为怕你的科技树升级的速度慢过别人，才这样做的)，然后再继续做火枪手。比如和兽族对抗时，前期如果对方以剑圣首发骚扰战术，如果兽族先升级主机再放下兵营这样攀科技打法。

你会发现，你有四个火枪手，对手才只有一个兽兵咕噜。如果是先知首发，计算到底你的火枪手是3个时，ORC有3个兽兵咕噜，虽然兽兵的攻击克制到你，到你可以利用你的小操作，边打边退，尽量早期让您的英雄升级到3段，如果你使用兽王，2级豪猪可以溅射，2级小奇美拉(即使小鹰仔)，可以使用魔法攻击有效的打击重甲兵，特别在和兽族对打时，你也可以边探测边打击兽族的防御塔和地洞。等主机完成第二状态。

建议先造出英雄圣骑士或是山丘之王，我觉得没有必要在火枪流中加上召唤流，虽然大家会觉得这样会使你的部队更加的强大，但是召唤流就是怕被驱散(人族可以使用牧师来驱散，暗夜可以使用小精灵，女鹿，兽族可以使用萨满祭师，灵魂牛。

但等方面看上去召唤流的力量会大大降低，更为敌人带来更多的经验。我前期让大家先使用英雄兽王是因为兽王的MF效率比较大。还有兽王比起中立英雄在前期比较好用，还有兽王的防御低，你又是大部份远距离的火枪手，所以对方应该先主攻英雄，如果你有圣骑士，你就能更好的提高部队的生命值。如果有山丘之王更可以减弱对方移动速度，更可以压制对方的英雄，所以能使的得你的英雄有较大的安全感，但是在没大法师的魔法辅助光环时，山丘之王的MP显然不够使用两招发挥能力，如果你拣到好的MP恢复或什么加MP的宝物，那就不用说了，两招一起点上，注明：最好先做第二英雄再做出法师兵营。

因为你已经有七，八个火枪手，前期的防御能力，攻击能力都很强，就算法师兵营比较慢造出。你也可以把前期阵势中期阵势，保守完整。如果你微操强。前期的兽王加火枪就能灭掉对方，注明：不管对方是什么族前期都能压制，就算对手使用小狗流或蜘蛛流~或暴兽兵，猎手加弓，都一一破解，我来细说一番吧！

第一：小狗流的血过于少，所以7个火枪手起射是可以一秒秒杀一只小狗。

第二：蜘蛛流，各位可能没注意到，蜘蛛的攻击效果是追踪型的，这样会使攻击速度大打折扣，只要你火枪兵的走位好，就没问题的，火枪手是瞬间一下一下的打，不象蜘蛛那样追随的攻击，还要等攻击的效果回来才来再次攻击，如果你使用兽王或暗黑游侠，兽王可以召唤生物来对付蜘蛛，比如熊；蜘蛛流一般会出英雄DK(死亡骑士)，虽然说DK是死亡的阻击手，但是也能破的嘛，你可以先看看DK的级数，如果是3级的DK就拥有秒200HP技能(死亡残扰)你就应该在你的火枪兵到了黄血的状态时拉走，就是该拉的时候就拉(不是大便便哦，开个玩笑)对了，对付不死的时候最好使用暗黑游侠，原因(不怕死亡残扰)；第三：对方暴兽兵您的火枪兵就一退一打罗，OK的；第四女猎加AC，就先打女猎在慢慢弄死AC，隐型就弄只鹰给它吧！女猎在火枪手的齐射下想拉，是很难D，如果对手保存权杖，那就没折，让她回家喝井水算了！如果都使用同样的战术，我希望前期你造2，3个步兵。

注意：我说的是前期对战方法，后期可不要弄几只火枪手就跟人家(火拼)，不然会(跑跑罗)注意对暗夜时兽王最好用第一技能，唤熊，这样对付AC比较容易！不过用猪也行，用猪能打猛禽，打树妖，打女猎等无甲D，如果你打到后期，建议出第三英雄，如果你2基时出圣骑士，在后期打时可能没山丘之王MK那么好用，因为MK能使风暴之锤来压制对方的英雄，所以不用说第三英雄如果有觉得自己有点处于劣势时，出山丘之王MK，如果你二基时出MK，如果要使用本族英雄就使用圣骑士，别小看圣骑士哦，男女法师不能升级防的，如果有圣骑士的1级光环，相当你升级了一防，有二级光环就相当男女法师升级了二防，火枪兵也一样，所以一般你准备出圣骑士时可以不用升级防御，如果你升级了防御又加神骑光环再加牧师的魔法，哇，那简直就是神啊，就算不死使用腐蚀之球，就算NC二连击(死亡二连击)也当没一回事，因为你有圣骑的一级“神圣之光”T一下相当于lich(巫妖的3级霜冻新星)还有第三个英雄使用圣骑士，可以使你的英雄拥有有效的血量补充。

人族新手上路细节指导30不忘

掌握了解一些细节，精神高度集中，并且时刻记得操作这些，主要是要保证记得操作这些细节，这个需要大量的练习来强化这些细节，让它们成为条件反射，这样就离高手不远了。关键问题不是了解这些细节，而是如何强化熟练这些细节。

☆1.集中点击对手兵的同时别忘记把自己伤血的兵后拉。在前期拼兵时候过早的拉，比方说人V人，一方是1/3血的兵被拉回，另一方是1/5的血的兵被拉回，那么一方就要受到另外一方的压制。如果被压制到家里了，那么那些1/3的血的兵又有什么用呢？当然一般拼兵只要做到集中点射，后拉伤血的就可以，在主次方面，后拉伤血的为主，同时老家不能忘记科技，所以建议基地编队，便于升级。

☆2.注意伤血兵，英雄血，英雄技能，宝物，这些在打的时候都要同时兼顾，英雄技能和宝物优先使用。点对手英雄或者兵的时候千万不能忘记看自己的部队。还有在前线做战的时候一定要注意老家，战争同时发生的时候，提示很难提醒到你。

☆3.对手隐身的时候别忘记用一些小技巧。可以拉个农民去地精商店或者看看自己身上宝，有没有可以侦察的。自己捡到了影子斗篷的话，别卖，放副英雄身上，后期也许会起到意想不到的作用。

☆4.AM买了重修之书后不要等战斗快开始的时候用，如果召唤好水元素再用(一定要等技能冷却后再用)，否则技能会有水元素这一项，，就很不划算了。

☆5.记得帮家里采木头的农民编队，可以随时拉出来应战。

☆6.布局建筑时候，出口尽量别放在采木头的一边。

☆7.老家到3级了，经济可以的话，别忘记买传送仗。

☆8.别忘记升级法师，升级能让他们更长寿。

☆9.打UD的时候，MK的mana和HP同样重要，前者保持攻击，后者保护自己。

☆10.回城的时候部队要集中，人人都知道，但是常常由于着急而丢下了MK。

☆11.HVH时候，FM的数量很重要。

☆12.别忘记升级主力兵种的攻防。

☆13.MF的时候别盯着部队，不需要控制的情况下可以去管管老家。2线防守远比2线进攻难。

☆14.女人记得手动释放。

☆15.打UD的时候3级技能升级地震比较好。暴龙鹰的话还是锤子好。

☆16.TR的技巧，TR到对手造满了守护者和树的时候，你老家早点升级，BM一出，没科技的NE只有等死的份，强行TR命中率没这样高。

☆17.出BM的话，记得时刻供应别人魔法。

☆18.在LT双矿，前期农民不要停，步兵可以不造。

☆19.分矿一定要树塔，否则别人2狗过来你就没辙。

☆20.要是农民被杀多了，尽快造伐木场或者买伐木机。

☆21.被攻击的农民去金矿，最好提前拉。后者是关键。

☆22.HVH，对手一旦有AM暴风雪骚扰的意图，老家马上树2-3个圣塔，很舒服。

☆23.对付ORC的BM，万一对手进来了，赶紧在出口造个房子的摸子，这样他只能用传送了。

☆24.如果前期就MF到了幻影权仗，对手如果是DH骚扰，别忘记化个AM，扰乱其视线。

☆25.集中攻击时候，尤其是小单位，尽量点"A"，不要右键，避免出现无谓移动的情况。

☆26.确保每次移动都成功，不要因为点击过快而有一个编队丢在后面。

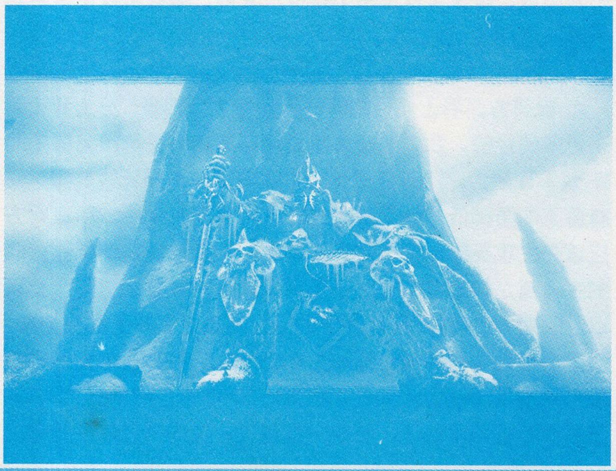
☆27.当要回去救分基地的时候，不要盲目双击回城卷，心急难免会出错误。

☆28.用SKY流打ORC的时候，兽王要记得有机会就买回魔药膏，有空就召唤，身上最好留个魔法瓶子。

☆29.LTHVH的时候，打掉分矿3个远程的怪就可以了，那个小胖子留给民兵消灭，这样你能尽快到对手老家，这很重要。

☆30.对付UD的屠农，千万不要急，CTRL+左键把农民往自己部队回来的防反方向点，记得别变民兵，那样能保证最小程度的伤亡。当然远就只能回城了。

打魔兽最重要的一点就是别泄气，有时候你可能由于状态还有莫名其妙的失误或者脑子糊涂不知道如何控制节奏，从而输掉很多比赛，甚至输给你认为对手实力不如你的人，这个时候会很郁闷。但是魔兽就是这么具有跳跃性的，在曲线中进步，高手也是这么成长过来的，所以说：don'tgiveup,man.





人族三英雄使用心得

大法师

作为所有祭坛英雄中mf速度最快的，有机会就冲三级对于大法师是很有益的，当大法师的mana值到达375时（在辉煌光环的辅助下），水元素在战场上的存在数量就很可能达到2个以上，这对于压制是十分有用的。前不久SKYvsFOV的一场比赛中，忽视2个2级水元素的FOV被SKY步兵换掉了2/3的狗（ud三本之前），直接导致desrush的破产。

在有3p的情况下，冲2是也是有必要的，2级大法师330点的魔法值几何辉煌光环，能保证大法师在大多数情况下有魔法召一个水元素。

用得好的AM，应该叫做什么？

答案是“国王骑士”

“骑士”代表的是高机动性，作为人族移动速度最快的英雄，AM在二本之前的作战中应该充分发挥自己的远程火力和高机动性，追击对方后撤的贫血部队，侦察对方的动向，并为2英雄采购一些装备（速度鞋等），阵地战的任务交给步兵和水元素。

当对方拥有大量驱散部队时，AM应该怎么使用呢？

重修暴风雪是很重要的，否则只能送经验。在后期AM的作用就像国际象棋中的“国王”，其本身对战斗影响不大，但却是不可取代的中心。要点之一就是站位不可过于靠前，但一定要保证所有英雄都在辉煌光环的作用范围之内。另一个要点就是选择较好的时机下雪，例如：“小强没魔时，DK即将被秒时，狼骑士全部被挡在网的射程之外时，对方龟缩在基地内时。AM的走位是很重要的，TOD在这方面做得很好，大家还是应该学习一下的。

山丘之王

高等级的山王是人了联盟武器库中最强的武器，所以单练山丘是有必要的。但我认为山丘最快的升级方式还是在有4步兵，4女巫，2男巫（家里双BR）继续造法师，英雄32组合时，主动找对手交战，当对手缺少大量驱散部队时，人族三法师（加上大法）的威力可以发挥到极限，而山丘的锤子和女巫的减速会上撤退的对手付出惨重的代价。单练山丘只是在对手龟缩时的应对措施。

用得好的ＭＫ，应该叫做什么？

最好的叫法就是“王牌天神”

“天神”代表的是令不寒而栗的威力，满魔的山王，就算铁锤拿在手里，也会让对手畏惧三分。高等级的山丘，就像一个核弹发射井，就算不发动攻击，也会令对手的的战术受到影响，不少高手的山丘都有这样的表演，各位都需



要好好学习呀！

作为人族的核弹头，山丘一旦在战斗中使出全力，其威力足以翻盘。所以作为“王牌”来使用时对山丘威力最有效率的应用。当熊德军团，胖子大军，嗜血牛头等部队即将突破人族阵线时，隐身的山丘就应该一锤打晕对方最嚣张的英雄，在大法的暴风雪水银泻地般倾泻而下时在目标区预使出雷霆一击，利用高等级ｂｃ连击的高爆发力瞬间翻盘。ｉｎｓｏ的隐身ＭＫ用得很好，大家不光应该羡慕，更应该学习！

圣骑士

网上有不少人对ｐａｌ的长相评头论足，说他长得还不如牧师帅。但各位想过没有，ｐａｌ在教会中的地位怎么能跟牧师相比呢？人家至少应该是个主教，说不定还是教皇呢！

用得好的ｐａｌ要用得象惊险片中的救世英雄，专挑千钧一发的时机来出招（别人危险时Ｔ，自己危险时Ｄ）。当死亡三连击对准ｍｋ时，５级ｐａｌ的圣光总会让ｕｄｅｒ无功而返（三级圣光（治疗６００ｈｐ）可以抵消５级ｄｋ＋ｌｉｃｈ＋ｃｌ的连击（３００＋２５０＋１１０伤害）ｘ英雄魔法免疫力（７０％）＝４８２）。最铉的是圣光照射的单位上访会出现天琴星座的符号，实在是太帅了！

如果是新手来用的话，最好不要使用编队来访便ｐａｌ治疗，当你治疗一个兵时，说不定你不久之前已经给他一个调回基地的指令了。圣骑士单练上２级还是很重要的（１级太脆弱了）

人族内战的欧洲流

开局AM走出祭坛带着2个FM，每个人在每张地图的MF方法也各不相同（如果水平相近的话，MF的效果应该是相同的）。还有每张地图打出的宝物也可能影响比赛的结果。以上均为对战中的不确定因素，在这不做详细讨论。

初期MF完毕后，就进入了玩家对比操作的阶段，相互的对砍步兵，追砍大法师，拉兵，和发动民兵都是次阶段的重要环节。玩家在这些环节中占的优势越大，他的胜算也就越大。所以内战更需要操作作为基础。相互砍步兵没什么好说的，纯粹靠操作。追砍大法师：当对手兵力要追杀你逃跑的步兵时，他的阵形会前冲，他的大法也就靠进了你的步兵，此时把兵力全部集中在他的大法身上，估计他要拉他的AM并用步兵的水元素点你的AM，所以在集中砍他AM的时候，你就调整你AM的位置另他远离你对手的FM并且最好能够靠他的AM近的地方，方便追砍他的AM，因为AM的速度FM是追不上的，所以当他AM逃离的时候在将所有火力集中于他的FM之上，如果他的AM在第1次被你追砍所伤的血不是很多的话，他的AM还会回来和他FM继续作战，此时又进入了互相比操作的环节，重点还是AM的走位与拉兵。尽量不要让AM伤血过多（因为黄血的AM承受不了几次AM＋FM的合击），这样只会导致你的AM无法在战场再战斗了，唯一的选择就是躲避交战，回家补给是大家的第1选择，所以商店造的时机又是1个关键。如果AM没伤多少血那是最好，就等第2英雄出来双方的1战后进行补给；万一前期AM伤血较多，那也必须回家补给，而此时敌人也肯定是要来基地压制你或骚扰你补血，你的AM只有WS在家里不敢出去交战，要是当时有圣塔的话对方肯定要收敛1点，但没塔的话，对方也不敢深入只好杀杀靠外的农民（控制好农民就没问题了）和拆掉外围的建筑（大多数为商店，因为商店虽然体积大但血还没人族的人口房多），所以大家可以利用这个心理来引诱对手，把商店尽量靠路口远1点，当你WS在家中补给，对方拆你商店的时候发动所有采木头的农民和自己的兵和英雄，（黄血的冲在后面，红血的就别冲了）去抄对方后路对方此时必然回撤，但由于离路口较远路线必然与你跑出来的民兵交叉，这时别急着攻击，而是要围住在打，这样就确保能够必杀几个兵。这样的反击只要伐木的民兵和1-3个步兵和AM完成就够了，因为对方在与你对砍步兵中一定也有些损伤，战斗力不会很强。

至于你在前期拼杀中没有怎么受伤的绿血步兵，应该派2-3个去对方基地或有可能放前期拼杀中的残兵的地方，去砍了那些兵，对于绿血步兵砍几个黄或红血的应该很简单。这样即使家里民兵和AM没在对方身上赚什么，第2英雄出现后你也可以掌握主动。少了几个步兵在中期骚扰中和MF中都会效果或速度慢1点。PS：让农民在几个关键入口或对方分矿的必经道路上造人口房，那么如果对手2发MK进行MF的话，你也可以靠这样骚扰和偷袭他MF）

2本后双BR－RUSH和欧洲流就发生了分歧，欧洲流只造1BR或先升基地再造BR，然后还要出车间，如果对手使用的是双BR－RUSH的话，那么你就要做好防守的准备。对于对手英雄＋兵的RUSH，最好回家救援，和初期一样诱敌深入，然后发民兵。应该可以打退对手的第1波。自己的BR里先生产2个牧师再升牧师的技能。打退对手第1波尽量要快，不要让对方的女巫或破法过来。，遵循擒贼先擒王的原则，才能更好，更快的打退对手。如果对手是SKY式TR流的话，就比较危险了，由于对方的英雄肯定是RUSH型的（NAGA，FL，BMG）所以硬拼应该只有吃亏的份，那么就只有智取了。他冲进你家RUSH时，大多数你在外面MF，先别急着回家，家里先树2个塔，让他不敢冲进来，早点造出车间，利用塔和迫击炮牵制他，由于他RUSH要带民兵，所以家里肯定很空，此时AM和第2英雄2话不说利用围魏舅赵的战术冲进他家，逼他回救。

如果他不回来先断他的经济，家里尽最大努力牵制他，只要小炮的顺利生产，有2个以上的小跑对手的女巫和牧师就麻烦了，自己的兵在他家拆建筑（首选－商店）；如果对手回程救援了，那你就逃回家把他在你家树的塔拆了。他的RUSH也就被你化解了。如果对手的战术和你一样也是欧洲流的话，那就看英雄的选择了，2发BMG，FL都以RUSH为主，影响对手的发展和MF，2发山丘的话以MF和反骚扰为主，飞锤尽量发挥最大的作用，也就是放出去有100%的把握杀死那个单位再放，不然山丘的作用就不能完全体现出来。

3本后骑士也慢慢的成型，骑士的那个加血技能最好是拥有2个骑士后再升级。拥有1个小炮后就升级小炮的2个技能，再按需要生产1一2个小炮。3本好的第1时间就生产圣骑士，圣骑士出现后从商店买个避难权仗用来保护自己的兵，然后走到部队中构成欧洲流的3英雄。小炮和牧师不必太多，各3个已经可以了。骑士打2BR－RUSH的战术会比较轻松，红血了再用英雄交换保存权杖，这样对手的兵应该无法抵挡。小炮的攻击对象应该是对手的牧师和女巫。如果对手也是欧洲流那么又是拼操作的时候了，骑士对砍，用保存。大家在心灵之火被对手驱散后别忘了再家起来。不过骑士被传回去了几个后阵形就变了，对手应该能冲近来砍你的小炮和牧师，所以拉动这些单位又是比较重要的。在对方追砍你的牧师或小炮时英雄也一定会追上来，为和你的单位混在一起。所以这时候看准保存在哪个英雄身上，然后围杀他（2级以上圣骑士除外）。杀了对手的1个英雄，对手的战斗力就减弱了，保存的施放也不能保证骑士完全的存活，那你应该乘着这个机会，压制他，然后自己偷矿。

人族技巧及对战各种族心得

本文仅献给热爱War3的同志，MM们估计看也看不懂，就此打住好了。以下是我苦心钻研魔兽3年，对于人族的一点认识和理解，不对之处还请各路高手指正。如若觉得还有一些可以借鉴之处，我将倍感荣幸。

人族，是一个非常稳健的种族，素来以阵地战强大著称。最强大的时期是中期和末期。注意，是末期而不是后期。后期最强大的应该说是不死族（恐怖的NC连击、血多防高的毁灭、腐蚀之球的减防，令所有种族头疼），但是随着时间尽一步的拖延，无论是开矿（可N个农民一起造），守矿（升了防的塔物美价廉，建造速度快），还是英雄互秒（高等级山丘+圣骑）以及机动性（am群体传送）都是UD所远远不及的。

人族的初期可以说是一个相对薄弱的环节。3级以下的am往往是各种敏捷英雄（甚至包括DK这种力量型英雄）欺负的对象。无论是DH的抽魔，还是BM、DK的抢怪，都令众多HUM万家头疼不已。所以说初期能否保证AM顺利升到3级可以说是决定整个比赛的第一个关键点。

其实民兵是HUM初期非常大的一个资源，无论是LT上速练分矿升2级，还是TR上速练门口131和拐角处2233民兵都起着至关重要的作用，他们可以大大提高MF速率，让am对方英雄赶来前打掉怪物。接下来的MF就要讲究技巧了，尽量走一些诡异的练级路线防止对手来捣乱。这是非常重要的，可以让对手耽误大量的时间在全地图乱跑上，等第二次见面很有可能对手还是个一级英雄在满地图找你，而你已经顺利升到3极了。

接下来进入一个关键性的时间，此时你有1个3级am5、6个小步兵，一个1级山丘之王，2个法师塔正在出男巫，并应正在出火枪兵。同等时间，没有哪个种族能如你这般欣欣向荣。不要犹豫，去RUSH吧，定能给对手造成重创，说不定就此拿下了，如若你善于TR，不妨再带上农民，英雄也从商店里买上象牙塔，那么这将是一次非常恐怖的压制。此次压制中，MK将是绝对的MVP，千万不要小看1级的风暴之锤，他是给你围英雄用的，至少会浪费掉对手的回程。但是一定注意，时机的把握非常重要，这次压制只要达到上述的条件，立马就去，不可耽搁。否则像UD、NE这种通常借助3本科技打HUM的种族就会战术成型，那个时候就基本gg了。这要这次压制成功，基本上就胜券在握了。



以下是具体对阵各个种族的战术以及策略

内 战

通常来说，内战会比较枯燥，HUM也不例外。具体来说，HUM内战有两套主线。

（1）小步兵+男巫，基地2本双法师塔，英雄首发am，2英雄MK,FL,Naga,修补匠，DR都可以考虑。此打法对付意识差的人威力奇大。因为他们通常会选择火枪+狗男女这一万金油式打发。而顶上盾牌的小步兵几乎是任何穿刺兵种的天敌。小步兵、男巫一定都要有数量，男巫驱散减速、对手水元素；加血状态下的步兵威力不容小视。但此战术毕竟全是2本科技，遇到对手的3本兵种自然是心有余而力不足了。

（2）套战术目前流行程度大于上面的，但同时难度也大于战术（1）。具体是用科技来创造并积攒优势。首发英雄当然还是亘古不变的am，基地升2本过程中要多放一个铁匠铺，一个伐木场，基地2本好以后迅速研究木材升级，同时基地连升3本，切末耽搁。同时法师塔补一个就好，无需第2个。另外小步兵的数量也稍微控制一下，5、6个即可，过多费钱。2英雄推荐山丘之王。基地升3本过程中放下车间，车间好后开始生产小炮队，同时法师塔不间断出男巫、女巫、破法者，一刻也不要停产。3本好后立马出3英雄帕拉丁。同时兵营生产骑士。2个骑士时研究动物作战训练。车间研究小炮的范围伤害。最后以少量步兵（在初期、中期与对手小量摩擦中估计已所剩无几）、3、4个骑士、男女巫、破法者和小炮队的混合部队与对手交战。交战过程中注意，水元素当然要不断招出，MK锤子主砸英雄，同时用于追杀对手没血后拉的兵，砸地板当然砸得越多越好，而帕拉丁则要充分发挥其奶妈的作用，给英雄加血。不要等到英雄红血了再加，废了2、300滴就一道光照过去。至于兵种主要以后拉为主，切可不因为给骑士加血而造成圣光没冷却好而死英雄。因为有

男巫存在，稍微后拉逃出了对手攻击范围的兵血立马会得到恢复从而重新加入战斗。小炮队用Shift打击对首法师，它对无甲的狗男女杀伤力异常强大。女巫、破法者几乎不用操作，让他们自由发挥（至多就是躲一下对手的炮弹），男巫注意驱散对手的水元素。另外根据情况，如若对手骑士规模庞大（超过4个），在部队中加入师鹫骑士是很好的策略。

PS：战术（2）中，圣骑士对部队的作用异常明显，出的越早越有利。

对战精灵

HUM对NE基本上是一个55开的局面，没有太明显的优劣势（当然，LT远点除外）。

同样的，对付NE也是两套主线

（1）火枪兵+狗男女的万金油式打法，关键点在于基地2本的一次压制，具体见上面总述中的交待。注意了，找机会利用MK的锤子或Naga的冰箭减速围杀对手DH是关键。DH一死对手基本就溃不成军了，AC成不了什么气候。

（2）有点类似于对付人类的（2），只是要增加女巫和破法的比例而减少骑士的比例，小炮队攻击对手后排的小鹿。小鹿在驱散减速的时候是站着不能动的，几乎就成了活靶子。am位置稍微要靠后，防止被对手集中火力逼回城。

PS：1.如果是LT远点，可考虑双矿开局，用经济优势压垮对手。

2.如果大地图打到了后期，尽量转型机械部队，坦克+飞机强拆对手分矿以及主基地内建筑，NE对这两个兵种的游击非常头疼（一定要把部队分成好几波，拆几个建筑就跑，蚕食对手薄弱的分基地、主基地内有效建筑，同时摧毁对手意志），唯一能做的就是开矿在开矿，企图用钱砸死对手。但是HUM的矿可以造塔防守，而NE则很麻烦。这样稳定的经济来源将会是你获胜的法宝。

3.破法者对付熊的效果非常好，虽然单打不行，但性价比明显比熊划算的多

对战兽人

可以说在4各种族中HUM对战ORC是最轻松的。无论是成片的法师，还是没完没了的召唤生物都叫广大ORC玩家叫苦不迭。

可能是Sky流对战ORC效果太好了，目前几乎没人用别的打法对战ORC，具体操作如下：

兵种组合是小步兵+大量女巫+小量男巫+双召唤英雄女巫的减速实在是让缺少驱散的ORC苦不堪言，而小步兵的普通攻击也让狼骑有力使不出，而双召唤英雄同样是欺负ORC缺少驱散。此战术关键是要限制住TC的等级，高等级的冲击波如此贫血的组合是吃不消的。这就意味着女巫一定要早出，兽王一定要早出。

PS：1,用好群补是至关重要的，把多于的金钱统统用来购买群补吧！



2.如若对手首发剑圣，一定不要按常规路线MF，带鞋子的剑圣可以很轻松的抢到经验、宝物、甚至赚到贫血的水元素、小步兵、乃至********老命。但是随着战局的发展，剑圣的作用将越来越小。直到5级、6级这种高等级。

3.压制时机得当完全不用惧怕对手投机的爆飞龙，在还没成规模之前，中了减速的飞龙会轻松被豪猪，和水元素打下来。

4.在兽王刚刚走出酒馆后让2级水元素，豪猪，顶着盾牌的小步兵配合这双英雄去对手家强拆地洞是非常好的策略。尽量多拆，以拖延对手科技，不要怕被对手的建筑布局给堵死，这次去本来就是要换回城的。

5.看到对手飞龙初具规模，就不要再轻举妄动了，以免********秒。此时可以藏两个师鹫笼，出龙鹰。把龙鹰用女巫的隐形术隐藏，关键的时候突然撒网，让对手措手不及，直接gg。

对战不死亡灵

这可能是大多HUM玩家最惧怕的了。1000多血的胖子，魔法免疫的毁灭，无不把HUM限制的很死。

总归来说，对战UD要以一波流的打法（即总述中说的）。这次压制绝对的决定成败。同样，利用MK的锤子围杀DK非常关键。强烈推荐在压制中TR,越强硬越好。否则对手3本科技成型几乎就无解了。

PS：1.躲开DK的骚扰，让AM顺利到3级拥有2级水元素非常重要。

2.如发现对手毁灭已有成型趋势，速补车间，基地升三，无论是飞机还是坦克在对毁灭都有着火枪兵无法比拟的优势。



人族Kua流详细研究

韩国有位人族玩家他叫Kua[MaX]，此人一直是以MK为开局，配合FM，在初期解决对手英雄，以拖延对手发展，并趁机扩张，为胜利奠定基础的打法，曾在魔兽界掀起一波又一波的高潮。他的打法大气，尤其是MK给对手带来的恐惧，使得很多和他交过手的人一直对MK恨之入骨，却又无可奈何。于是，以后这种打法——MK开局，围杀英雄，被后人称为KUA流（大家都知道KUA去参军了，我们期待他回来魔兽的那天）

之后，延续用这种打法的职业选手有，但是不多，比如：Gon[Davin]，又名129600；LiF.InYourSide；Grubby也在和GrubbyIsHomo的友谊赛中使用过等等。

当然，还有很多非职业的hum玩家也非常欣赏这种打法，也在不断的模仿，不断的学习中。让偶，仅代表偶自己（废话，你能代表的了别人嘛）向这些KUA流的忠实Fans表示深深的敬意。

废话少说，下面，偶来就偶个人的角度，来谈论一些KUA流的优点和缺点（本观点纯属个人YY结果，如果雷同，实属巧合；如有对的地方，实属瞎猫XX了死耗子；如有错的地方，实属正常，大家表见怪）

首先说优点：

1.使得hum的前期杀伤力大增，在对付ORC的FS骚扰上，显得游刃有余。

2.由于前期的FM数量够5-6个（每个人不同，有的围英雄需要6FM，有的只需要5个，当然还有更少的）之后，兵营可以停产，并进行2级主基地的升级，而且此时，对方英雄多半丧命或回城，怕的一塌糊涂，怒不敢再来，有一定概率造成急火攻心，比周郎死的还要悲惨；还有一定概率造成恐惧或抑郁症，龟缩在家里不敢出门见人；还有一定概率...（喂喂喂，你有完没完），当然了这些都是小概率事件，在概率考试中要注意，在实战中可以忽略！。2级基地以后有两个选择，一是去开分基；一是继续三陪or压制or去MF。尤其是去开分基，这会使得hum的双基地打法再次得到实现，并且是安全的过度，hoho。

3.2英雄一般出AM，可以尽显这个老头子的灌水能力，俗话说，姜还是老地辣啊，这老小子灌水能力可真是不可小视，muhaha，再配合MK的雷霆一击（用某MM的话说是“包工头的砸地板”），可以迅速解决对手的法师部队，以及UD的GG群 。

4.高等级的MK是hum取胜的关键——这个大家都知道的。KUA流就是在中后期让这个关键得以实现的打法。4级以上的MK，无论是对于对方的兵，还是英雄，都是极具有杀伤力的；而且6级以上的MK魔法免疫，使得UD秒英雄战术失败（AM战位靠后，秒8到，MK在前，又8能打，无奈啊）。

BTW：怎么感觉MK象是常山赵子龙，偶在myth-和wise_gray的录象中就看到，gray的pal被myth-的部队追杀到家附近时，只见gray的MK立于大寨门口，一手斧，一手锤（果然是包工头），myth-的部队立刻吓的倒戈而去，全然不顾阵型和首领，无论AM怎么喊叫“你地，八路地，给我上”。话说，AM幸好是骑一头快驴，哦，不，是快马，得以捡回老命一条，否则必死于自己74们的铁蹄之下。

5.由于初期的经济优势，使得2级主基地之后，即使是单基地，也可以双兵营+单圣地，保持不停一段时间。这样，hum的中期优势并没有丧失。

6.气势上不会输给对手，MK的雄风刮倒对手主基地使你不战而屈人之兵也是有可能的，虽然还是小概率事件，表打偶，鸡蛋扔我也不行。

7.MK帅啊……

下面再说一下缺点：

1.初期和中前期的对空，将成为hum的新问题。由于MK取代AM，并且FM数量要够，以便可以围杀英雄，使得RM出的很晚，并且少了水元素这个高穿刺攻击单位的支持，对空，当然是hum的2级主基地之后首要考虑的问题。

2.中期和初期MF时的肉盾缺少，致使MK常常被石头人砸晕，被无数人扔板砖，被流星锤抡等等，同情我们的MK吧，给他装备好一点。什么？说什么？后期的肉盾就不缺少了吗？我ft，后期你用MK从creep身上踏过去吧，估计刚踏一半，宝物已经出来了。

3.商店经常出现脱销现象。在牧师出来之前的MF，已经需要回复卷轴的支持，而且MK本人又提出净身，要配备净化药水。（什么？你问我净身是什么？你猜啊。听说过葵花宝典吧，就解释到这。）这使得一大部分JS有了可乘之机，小心啊。

4.MK到了6级之后的威力有没有AM大呢？偶个人认为是没有的，AM有3级水元素这个可以和骑士媲美的好东东，而且，瞬移也是一个能气杀对手的着数。所以，后期的战术性变的少了一点，只能和对手硬拼，没有了天降奇兵那一幕。

5.AM由于责怪MK抢了他H帮老大的位子，在打仗中有一定概率罢工，要小心，多注意AM。并且灌水的时候不专心，经常砸自己人。B4这个老家伙！

人类箭塔 tr 的最新发现

一、根据实验，人类tr的成功率应该是各族里最高的，原因有：

1. 建造速度，迷你塔能提升箭塔的建造速度。

2. 箭塔价格是最便宜的(人类100金70木，兽族110金80木，暗夜，135金80木+小精灵一个，ud房子+145金40木)

3. 因为英雄携带，所以不需农民修建，能多出农民修理。

这里有个问题。人类用农民造箭塔一共需要100金70木，迷你塔是30金20木，再升箭塔是70金50木，也是100金70木，所以，人类的3个迷你塔(加快箭塔修建速度)等于完全是免费的。

二、其他种族很难阻止人类在自家门口建造箭塔(很难阻止人类把塔建好)，原因有：

1. 箭塔的修建速度，人类最快。

2. 农民的修理速度。因为不需要农民造塔，可以多出几个农民来修理正在建造中的箭塔，上面有打暴修理中箭塔的攻击力数据。

3. 女巫的减速技能。降低移动，攻击速度，大大减少打暴正在建造中箭塔的几率。(因为2本刚好，几乎没什么驱散能力，况且还有召唤生物)

4. 前中期，兵力比较接近，如果强行攻击正在建造的箭塔，会被人类部队攻击，损失兵力，损失了兵力就无法正面抗衡人类部队。如果攻击部队，就无法阻止箭塔建成，这是个两难选择。两种结果都不好。

三、能够重复TR原因：

1. 有男巫，恢复速度，比别族快。。马上第二tr，别族很可能部队还没完全恢复生命，无力抵抗箭塔建成。

2. 箭塔价格低，如果第一次tr失败，论双方损失，对方的损失绝对不会比你低。

四、箭塔的战斗力很强，一旦建成，胜率很大。

1. 箭塔的战斗力(前面有这个实验)

2. 农民的修理使箭塔很难被打暴。

3. 有箭塔的存在对方不敢冲出来交战，很血的部队，可以拉后来，从容的补血，所以对方很难再杀死部队。

至于各族面对人类以建好箭塔的胜率也是各不一样的，这么没有时间做这些实验了。上面的这些观点证据都比较的充分，不是说人类trimba，只是道出了事实，imba也不是我们能说了算的。

虽然上次的结论能说明人类tr很有优势，但是我发现忽略了一个最重要的问题：

大家都知道，正在建造中的建筑物是不能修理的，不管是暗夜，不死，还是兽族，都是如此。但是，看看人类的“迷你塔”它确是个例外，建造中确依然能够修理，也难怪人类tr成功率如此之高。

想想别族，辛辛苦苦等塔快建好，然后被对家“哼哼哈兮”。前面的付出完全付之东流。也就唯独这人类受暴雪的垂青，在别人"哼哼哈兮"之时，还能调派农夫维修，而且维修速度是如此之快。也难怪人类tr成功率如此之高。

这里还有个问题：别族造塔，不但中途不能维修，而且是一步一个脚印，建筑物生命缓慢的增加。。如果这时一不小心被对方一两个小兵摸了一下，就马上会暴掉。。而人类的迷你塔，不但建造中可以维修，还在几秒钟之内，生命值马上彪升到三百。不要说一两个小兵，就算是死骑的缠绕能打建筑物，那也是奈何不得它的，谁叫人家这么牛呢。

总结【最新的发现】

1. 只有人类的箭塔在建造过程中能被修理。

2. 因为人类迷你塔，人类的建塔能很快拥有300点的生命值。(而其他种族是慢慢增加的)

不要看后面这两点小小的差异，但它却能改变很多东西。人类玩家们要在它还没改变之前好好的利用，说不定哪天，它就一去不复还了。

欢迎交流看法。

加一句：其实最值得大家讨论的问题是：因为人类建造中箭塔能够修理，会不会导致别族无法阻止人类在基地门口起塔，这个问题！我的观点是会。

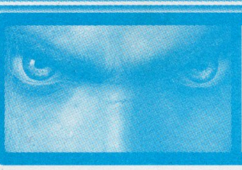
因为我之前做过试验，6个农民修理中的箭塔，需要5个以上的火枪兵连续攻击4-5秒才能打暴。如果中期，兵里相等的情况，对方很难做到。人类tr过程中，对方有3个选择。

1. 攻击人类部队(攻击部队自然无法阻止箭塔建造)

2. 攻击正在建造的箭塔(如果有农民修理的话，需要大量攻击力及时间，而且要打暴3个塔，在攻击塔之时，会受人类大部队的攻击，损失太大，到头来还是无法阻止人类起塔)

3. 攻击人类农民。(攻击农民的同时，同样会受到人类大部队的攻击，杀完农民还得打塔，等杀完农民打暴塔，估计自己的部队，都所剩无几了)

所以，因为人类建造中塔可以修理，别族很难阻止人类起塔。只有逼对方大法师回城，才有可能阻止箭塔的建造。



人族多农民建造消耗研究

刚刚实际测试了一下，结果如下，时间大概会有+-0.5s的误差，资源可能也会有+-3以内的误差。

主　城

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	385	205	180
2	443	236	110
3	501	265	80
4	557	299	64
5	604	328	52

农　场

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	80	20	35
2	92	23	22
3	104	27	16

神秘圣地

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	150	140	70
2	173	160	43

商　店

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	130	30	60
2	150	35	37
3	170	45	27

哨　塔

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	30	20	25
2	35	23	16
3	40	27	11
4	45	31	9
5	55	33	7

车　间

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	140	140	60
2	161	161	37
3	183	183	27

英雄祭坛

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	180	50	60
2	197	58	37
3	232	66	27

伐木场

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	120	0	60
2	138	0	37
3	157	0	27

狮鹫笼

使用农民	消耗黄金	消耗木头	建造时间
1	140	150	75
2	161	173	46
3	173	196	33

结　论

1.在修理一个建筑物时，每增加一个农民，都会增加等量的额外金子/木材消耗，具体消耗的数值为原造价的15%，也就是说2农民抢修将消耗原造价的1.15倍资源，3农民为1.3倍，依次类推，不会出现有些人认为的农民数量增多会导致资源消耗急剧增加的情况。

2.对于建造时间的消耗，两个农民抢修时间为原时间的0.6倍，3农民为原时间的0.6*0.7=0.42倍，4农民为原时间的0.6*0.7*0.8=0.336倍，抢修农民超过4位，假定为n位，则时间保持为(n-1)位农民的抢修时间*0.8，也就是说，5农民抢修消耗时间为原时间的0.6*0.7*0.8*0.8=0.269倍，以此类推。

大法师生存手册

作为人族最常见的首发英雄，16个祭坛英雄+8个中立英雄生命值最少的一个，大法师的生存问题是困扰所有人族玩家的最大难题，再此文中，我将向大家介绍一下我的心得体会，并进行细节分析：

让我们首先看一下大法师的数据资料：

英雄基础数据：

花费 425G/100W/5 攻击类型 英雄 防御类型 英雄
武器类型 对空地远程 攻击频率 2.13 攻击范围 600
主要能力 智力 生命恢复 总是 魔法恢复 .01
力量增长/级 1.8 敏捷增长/级 1 智力增长/级 3.2
白天视野 180 黑天视野 80 移动速度 快速（320）
生产时间 55 运输体积 1 快捷键 A

每级详细数据

级别	攻击力[平均值]	护甲	力量	敏捷	智力	生命	魔法
1	21-27 [24]	3	14	17	19	450	285
2	24-30 [27]	3	15	18	22	475	330
3	27-33 [30]	4	17	19	25	525	375
4	30-36 [33]	4	19	20	28	575	420
5	33-39 [36]	4	21	21	31	625	465
6	37-43 [40]	5	23	22	35	675	525
7	40-46 [43]	5	24	23	38	700	570
8	43-49 [46]	5	26	24	41	750	615
9	46-52 [49]	6	28	25	44	800	660
10	49-55 [52]	6	30	26	47	850	705

对几个重要的数据进行解析：

1.护甲：看过这组数据后，我得出的第一个结论就是：9级以下的大法师被ud的腐蚀之球打到的话，护甲小于或等于0，所以发现Lich有攻击AM的动向后立即将AM拉开，如果Lich要继续攻击AM的话，就很可能失去相对安全的后方位置并近一步靠近MK+Pal，增加被秒的风险。如果AM不闪的话，很可能会被高攻（高智力+腐蚀球）的Lich很快打成黄血，成为NEC+毁灭得最佳秒杀对象。

2.力量：14点的初始力量和1.8力量/1级 的力量增长速度在所有英雄中都是最低的，而力量值直接影响到英雄的生命值与生命恢复速度，这是大法师脆弱的根源之一。

解决方法：打怪得到的力量+3、+6，力量书+1/+2尽可能给大法。

3.敏捷/智力：进攻是最好的防守，大法师的高初始敏捷/智力是他成为了高速智力型英雄中初始攻频最快，攻击力也很高的一位（2.13，FS 2.28），24点的英雄攻击+600的射程让大法的火球成为了（AM）对抗骚扰性英雄的最佳武器，在大法被DK/DH/BM等肉搏型英雄追击时，每隔2秒（自己数）转身攻击一次（最好有鞋）是很有用的一招。要熟练掌握这一招，需要多看Tod的rep，在Grubby出神入化的先知控制的影响下，CS玩家出身的Tod的AM的走位已经到了出类拔萃的地步，在2005年的WCG 3/4明决赛，LT上的那一场中（rep1），Tod 的AM+FM+民兵开矿时，Grubby 的BM 3个疾风步后半点经验/宝物都没抢到，就被AM打成红血，灰溜溜的跑了。AM攻击时的关键操作就是在大法挥仗射出火球的同时用M键操作起向前移动，否则大法再火球击中目标前都会保持不懂的状态，A键+M键的混合使用无论在逃亡还是在追击时都十分有用的。如果打出2级永久性宝物（加速手套/攻击之爪+6/贵族头环/防御指环+2）的话一定要捡起来，这些东东带在AM身上都能发挥作用，若是落入DH/BM手中的话就危险了。如果拿到加攻击（加敏的没啥用处，卖了）的物品（攻击之爪/球类（人类一般不缺对空），优先给AM，绝对比放在肉搏型的MK/Pal/兽王等人手里有用！

4.生命值：与力量之相关，如果打到生命护身符（+150HP），卡嘉宝石（+300HP）和健康手册时优先给大法！

5. **移动速度**：作为人组唯一的高速英雄，胯下的战马是AM垄断首发的一个主要因素，也是AM对抗骚扰的最佳武器。当发现DH要冲过来砍AM的话，操作大法绕着步兵转圈，并不时给他一个火球，步兵的普通攻击对对方英雄的杀伤力是很大的！对抗BM的话要围着野怪打，这样BM拥疾风步抢怪时就可能会被当场围住（不要说他再放一个疾风步就能钻出来，一个疾风75点魔法，1级剑圣240点魔法能用几次？兽族回魔慢是众所周知的），如果AM围着步兵转圈时BM突然消失，不要犹豫，马上跑直线！拖延时间（他要想看你两刀的化必须要冲到你前面）。买鞋是很重要的，250块钱的鞋子不仅让没鞋的DH/BM陷入尴尬的境地，还迫使他们花钱买鞋来继续骚扰，另外还加大了DK没到2级前双线的狗的死亡率以及追打DK消耗其生命（UD1本没有补血）战术的成功率，更重要的一点就是为2本召唤强力中速英雄（Naga/MK）做好了铺垫。不舍得买鞋的化，失去的就太多的。

下面就我对几个有关生存率的主要问题进行分析：

1. **走位**：AM快速的移动速度与平均中速的人组部队之间的不协调是导致AM死亡率很高的主要原因之一。其主要表现为整支部队移动时冲在最前面的是最脆弱的AM，有些指责AM不堪一击的玩家常常发现自己的AM不明不白的死掉其实就是这种现象的表现，当这些人发现AM血条锐减时往往已经来不及后拉了（Nova，网，减速，飞锤，冰箭等的作用）。最根本的解决方法就是防范于未然，作为“国王骑士”，AM就要有领袖气质，让MK左手战斧、右手铁锤地去耍帅，Pal头顶金钟罩、身披铁布衫的去嚣张吧，“身先士卒”对游戏中后期的AM来说，是一个华而不实的词汇，AM要做的是运筹帷幄的张良，而不是披坚执锐的项羽！在控制整支部队移动时，别忘了用F1控制AM走在部队的中间让全部的部队都在辉煌光环的作用范围之内，既保证了AM的安全，又最大限度发挥了辉煌光环不间断回魔的作用（这才是辉煌光环比药水/雕像更有用的地方）。

2. **水元素**：在rep中很常见的一个现象就是逃跑中的AM想放个水挡路，结果没挡到别人，反而挡到了自己。这个很容易致命的错误其实是可以避免的，关键在于召水的时机。在此重温一下一条魔兽常识：召唤系魔法（指定目标的地狱火、树人等不算）所召唤的生物都会出现在召唤者移动方向的前方。因此AM在逃跑时召水的时机应该时回身A对方时，在火球出手时（太早了放不出火球）是按下W键召水，然后在指挥AM逃跑（用shift设几个路径点，等会讲原因）。随后选择水元素A一下对方英雄，然后M键操作水元素在对方面前S型移动（不给大法设路径点的话，此操作无法完成），当对方晃过水元素时再A以下（不要浪费宝贵的功击力），然后操作水元素前往步兵双线的地点支援mf（高效、合理的利用水资源）。



SKY 流打ORC

1) **兵种**：男女+FM（么有破法）这种组合的优势就在于前期成型极快，一般配合TR是最佳组合但是如果对方TC和FS的登记提高以后FM是没有办法和破法比的（破法魔法免疫）但HU是3个建筑一齐暴兵在ORC没有成型的法师以前ORC很难顶住，但如果不TR对方躲在基地里靠地洞防守你的FM如果不升级防御根本冲不进去，而且手动操作点射法师部队的话法师根本顶不住。所以这种打法一定要配合TR来才可以发挥最大的杀伤力。

2) **纯法师**（有可能有2-3个FM）这种组合在我看来是最有灵活的一种组合，在2本的时候压着对方打依靠前期存货的FM和召唤生物做肉盾这种打法就是在前期强拆BS（灵魂归宿）然后压得你造不出几个SM最后利用强大的法师部队把ORCKILL掉，而且如果压制不成功还可以反出破法，走正常路线。所以一般高手在2英雄出来的2~3分钟一般都会用这种组合，如果压制得好就RUSH或者TR如果没压住还可以转出破法。

3) **法师+破法**这个组合应该是所有ORC最为痛恨的组合，因为ORC打HU必出法师部队而且FS+TC的双杀是针对法师部队的交战的时候ORC很可能会用个加速然后冲到你的法师部队身边，但是步兵在法师和召唤生物面前是非常脆弱的这时候你可以用法师部队部队换掉他所有的步兵和狼（为做到这点群+少不了，我个人喜欢用2本群+），在他非常高兴得杀掉你的大部分法师的时候，他就会发现ORC剩下的都是法师部队和车子而HU的是一少部分法师和破法，这个时候是ORC最弱的时候建议在这个时候TR，或者直接利用破法RUSH基本上70%的ORC都会在这个时候输掉比赛，如果ORC光靠双杀打法师而不是开加速冲过去，步兵依然打破法那么你可以调整下阵型让破法反复后撤被减速的大G和狼7根本跟不上，总体来说这个兵种组合战术就是用法师换步兵和狼7然后在他拥有大量无用法师部队的时候趁虚而入。





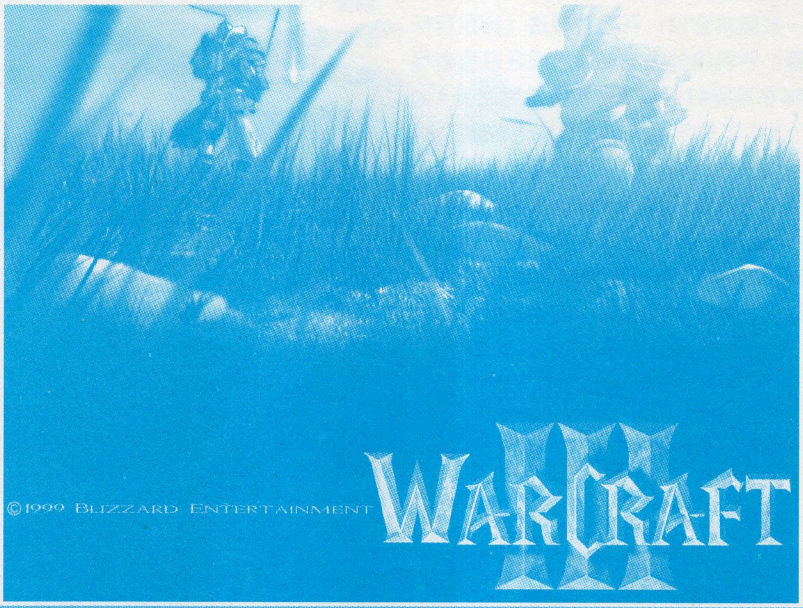
RM仍然有用

现在HVU被一致认为很难打。而现在更多用的战术还是龙鹰，飞机，坦克等，也就是3英雄3本兵和UD拼。RM被很多Hum玩家已经视为无用之物。在看了数场Storm的HVU以后，我想大家应该改变这一观点。

RM还是我们人族很有力的武器，绝对是有用的！回归传统，RM配合男人是用来中期压制的，人族的中期依然有优势，即使RM已经只有505HP。既然用到RM，那就肯定不可能速3本，也就意味着中期是很重要的一个时段。

压制，就是最重要的环节。2本升级开始后，第一时间放下伐木场和铁匠铺(应该先摆铁匠铺)，然后开始连续生产RM。2本好后招募MK，并放下单神秘胜地出男巫。在1本2本之间的这段时间，我们要做的就是练级的同时要尽量消耗U，要打击DK。MF的目的不仅是练级，而且要消耗DK，估计UD要双线MF的时候就要冲到他MF的点不让他MF，2级DK的生存能力和辅助能力要强很多。AM在MK出来之前即使不上2也没有关系(一般是可以上2的)，MK出来中期开矿的那一次MF，AM肯定2级以上，放下3mini塔开矿大家都会吧。这样开矿的话，兵力不会出现真空，3-4FM+2-3RM+双英雄+水人，DK+lich+小g，打的并不吃亏。这里MK的技能选择很重要，如果MK没上2，建议第一技能学雷霆一击，这样UD想用狗冲击阵型就困难了。

如果前期做的好，DK少血多的话，那就锤子+群欧，逼DK回程，没有HP的英雄是不敢靠近MK的，我们可以选择继续出RM+男人压制，如果UD龟缩，那我们就MF提高MK等级，这时候不要着急升级3本，防止UD3英雄+胖子+狂狗+2毁灭的一波流。那样的话，分矿的作用就失去了我们可以继续造RM和男巫，提高MK的等级的同时，保持部队一定数量。同时，有钱就花啊，群补无敌买起来(2-3个群补，英雄带血瓶无敌)，口袋型的火枪+男人不怕UD的阵容。没有高等级的英雄的UD并不可怕，这一波完全可以顶住。当然损失是肯定的，但英雄一定要保护好。顶住这次进攻以后，UD不会用单矿和你耗，他必定会找机会去开矿。这时候，才是我们升级3本的时候，一边抓UD开矿，一边继续MF，MK的等级才是王道。你可以在这个时期和UD换换回城啊什么的，家里放点塔，管人家说你ws也好，塔没人不给你造。



3本好后，出PAL保护MK，然后你就用3本兵和他决战好了，高等级MK+狮鹫+飞机也好，坦克也好，都可以打。扩张也会很容易。不要再说RM该淡出了，也许RM不能让对手GG，但是RM可以让我们积累优势，中期没有兵比RM更好的了。发挥我们强大中期的实力，击败UD不再一定需要速3本科技！！PS：HvUTR也是很好的选择，AM强行MF上2级后，带5FM去UD家屠农，家里出RM，但不要带去，因为有冰塔减速，狗打RM很好打，可能你的损失会很大，导致TR没有足够的兵力支持。用FM和UD换农民，只打农民，不管别的，损失2，3个FM也无所谓，只要能影响UD经济，让他不能舒服的速3本的同时出lich还放下屠宰场。MK出来以后买3塔带农民，家里放下BR出男巫，继续补充火枪(木头一定要注意，不要塔起了没木头变)

同理，MK1级学敲地板，不让狗冲阵型。减速的狗在FM，RM，水人的攻击下是很脆弱的。有了男人以后，火枪在这时候其实是很难被G杀死的。(一般UD会以3本升级为优先，而不一定会第一时间出lich，DK上3以后才会召唤Lich。)这时候UD的攻击输出是不够的，塔起来以后，UD就很难打了。前期影响了经济，没有lich的支持，DK+狗是打不过的，很有可能这样就直接压死了UD。没有毁灭的UD威力就太小了，而塔+RM即使有了毁灭，我们也不怕，更何况这种情况下根本不可能毁灭成型，一般UD会选择造投石车防守TR，我们就可以造小炮来协助。当然，操作还是需要的。这个战术是很有效的。我们队的前晚的友谊赛(KoF制)，被一人AllKill，他打UD用的就是这个战术，打的很好。虽然他打赢的都是新人，但是实力都是不错的，大家可以参考这个打法。

HUM 战术集

万金油战术

此战术从ROC时代就开始风行，而且经久不衰，在经历了版本更新削弱后，改进战术层出不穷

基本部队组成： 大法师（以下称AM）山丘（MK）火枪（RM）牧师女巫（男女）

适合争对种族： ORCNEUD（所以称万金油）

适合地图： 基本上所有的SOLO地图

优势： 拥有移动肉盾－水元素，秒杀工具－MK，高攻击输出－RM，战术辅助补给－男女，水元素的存在使HUM从一开始就拥有优秀的MF能力，当2级水元素出现后，HUM可以MF任何普通的CREEP点；战斗中，水元素可充当强力肉盾，高HP使敌手无法快速的解决掉，而同时水元素的强大穿刺伤害也让无甲部队望而生畏，女猎手（HT）更是最大的受害者，后期驱散的出现使水元素威力减小，但AM用不完的MANA仍使水元素发挥出及至MK的出现使前期脆弱的HUM一下子翻身，超高伤害的飞锤成为所以英雄的噩梦，而雷霆一击却让HP稀少的初级兵种完全成为MK的经验值。在AM辉煌光环的照耀下，MK逐渐成为HUM的灵魂，火枪一直是HUM玩家的最爱，较高的HP，不俗的攻击力，较快的攻击速度，配合MK的飞锤，简直是英雄的末日，配合女巫的减速，火枪也可以玩类似UD喜欢的ZZ流的HT&RUN。火枪的高攻输出也是这个战术的核心之一，成规模的他们可以几乎点杀所有单位。当战斗达到中期之后，辅助魔法的威力渐渐浮出水面。所有种族中，HUM法师的1级技能最具战斗性，无论是医疗还是减速，都大大减少了HUM部队的死亡率，保护好男女法师，就是这套战术成功的关键。

战术变种： 加入破法，把MK改成NAGA对抗NE的熊鹿流；升3本出49对抗ORC的嗜血牛头

参看高手： 是人类都会

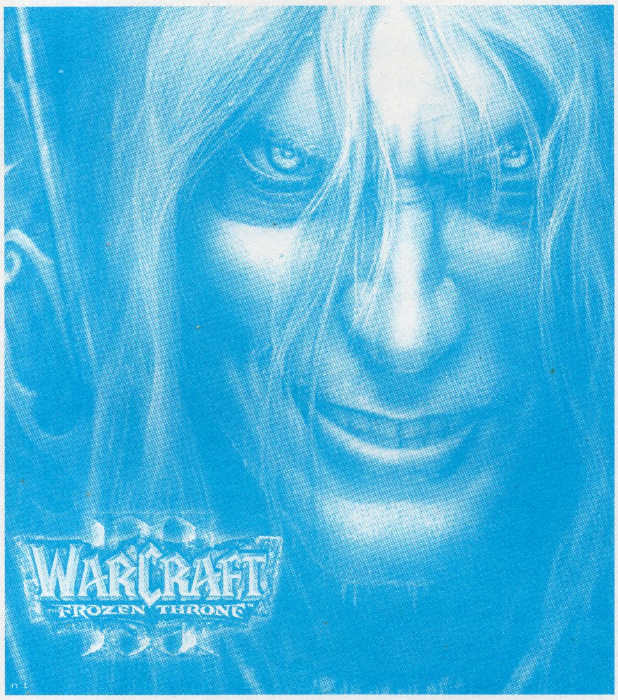
sky流

很多玩家都是在WCG2004中国区复赛中第一次见识到SKY流的。当时对阵双方是还未到顶峰的SKY和夺冠呼声很高的xiaOT，最后SKY获胜。SKY流战术一战成名，不久，相关对SKY流的战术分析纷纷出笼，大量HUM玩家纷纷效仿，如今SKY流已经成为HUMvsORC的必修课了，在经过不断改进后，变种战术也相当普遍。

基本部队组成： 大法师兽王（BM）步兵（FM）牧师女巫

适合对战种族： ORC

适合地图： 带酒馆地图



战术体系思想： 其实SKY流是万金油的一个完美变种，舍去RM这个昂贵的兵种，而使用攻击力相当的召唤物（水元素，箭猪），同时争对ORC驱魔的脆弱性，大量使用女巫进行减速，同时女巫的魔法攻击对重甲的ORC步兵有200%伤害，也可作为点杀利器，有人也许会问，ORC不是有2种驱散么。那么我们来如此分析：SHAMAN的净化是WAR3里单体驱散最强的，一次有400的伤害，但不管是水元素还是箭猪，HP都是大于400的，也就是说需要2次驱散，但SHAMAN的MANA除了驱散，还需要闪电盾和嗜血，显然不够用；而具有面驱散的白牛，虽然可以对女巫的减速有效防止，但对召唤物就力不从心了。因此，GRUBBY在对HUM时，会选择大小白一起出，但是对操作要求非常高，因为法师部队的增加会影响作战兵种的数量，此是外话，毕竟世界上只有一GRUBBY。

争对ORC无法召唤减速兼顾的情况下，用廉价的法师和招不完的召唤物慢慢耗死对方，这就是SKY流的精髓。

SKY流注意点： 需要很早就出伐木场，既可以快速出箭塔协助防守，又可以减少农民采木的来回时间，无形种增加了采木效率，因为SKY流对木材的消耗远远大于平时，因此有人就在有实验室的地图（TM）上雇佣地精伐木机保证木头供应，同时省出农民速矿。前期大量的FM很重要，MF，骚扰，反骚扰都必不可少，这样才能安全转入法师部队，充当法师的廉价肉盾，中期的侦察很重要，当雇佣了兽王以后，一定要派兽王对ORC的基地侦察一番，看看对手的科技走向，是兽栏还是法师营，当然，兽王可以利用

3只箭猪的强大威力，强行拆掉点建筑，当然，适可而止，目的只是探探。兽王的召唤物选择有争对性。如果对手是法师为科技（大都如此），那可以选择鹰作为第二召唤物，兽王3级时选择2级的鹰，反之，可以主修箭猪，鹰作为反隐形工具（争对剑圣），当然选熊也可，不过耗MANA太多，不实用。战斗中法师的位置很重要。SKY流对操作要求很高，不然，闪电冲击波过后，很可能法师部队全部死光，所以群补是必备，因此出现兽王后，应该紧接着MF商店（2英雄出现的时间跟群补的COOLDOWN时间差的不多）。拥有群补外，回城是也必备的。因为在MF时被抓，法师位置不好的话，打击是致命的。

战术变种：出三本招FL火焰领主为三英雄，实现3召唤，同时起49笼出49

参看高手REP：SKY

DEF流

最早的DEF流我还是在WCG2004广州预选赛上看到了，当时EAT被此怪招击败。随后的全国决赛上，SKY也以此胜SUHO一局，另SUHO惊呼，LTHUMBUG！此后DEF流成为一种时尚，有人喜欢有人讨厌。

基本部队组成：箭塔矮人直升机坦克

适合对战种族：NEUD（UD为变种）

适合地图：较大的，容易使HUM开矿的，如LTGW

战术体系思想：利用HUM前期强大的速矿能力，开出一片矿，然后在每个基地竖起10+的箭塔防守，英雄带少量部队依靠水元素MF提升等级并伺机再次开矿，基地速三本，同时建3~4个兵工场批量生产廉价的直升机N队，当3本竣工后，将直升机的对地能力升级，同时升3攻3防，接着就开始DEF了。不停的用直升机骚扰对手的主矿与分矿，快速的拆对手建筑，让对手无法外出龟缩基地，而自己趁机继续开矿，同时生产强大的攻城武器坦克，直升机稀疏被歼灭后，坦克一涌而上，强拆对方基地，一次不行两次，三次，四次，依靠经济优势击跨对手。后期可以转型7449等强力兵种，令对手痛不欲生。

战术要点：守住最初的矿区，中期用少量直升机不停侦察对手的行踪以及主力兵种，英雄等级，中期千万不能和对手换经验，否则6级的DH将是坦克杀手。不能拘泥于仅有的矿，一定要善于开矿，并竖大量箭塔。

变种：对UD。改为圣骑士PAL首发，同样强行开矿竖塔，用最快的速度将PAL升到3级，在商店购买隐形、鞋子、无敌、传送权杖，还有一个回城和MANA瓶，然后隐形进入UD矿区，依靠2级的圣光加一下锤子，砍农民，为防止冰冻塔减速，可使用无敌技能或道具，杀光之后传送逃离，如此，反复，将对手经济处于崩溃，英雄等级提不上，而自己基地大力发展坦克大队，成型后，一举强行铲平。

其他战术

1）冰火双修：利用AM的暴风雪和BMG的烈焰风暴配合魔免的破法做肉盾，牧师补给的方法进行群伤。在对抗大量近程兵种（如熊）时有很好的效果，对付单纯的远程部队（AC群）效果也不赖，同时也可用于骚扰农民。在HUM内战、2V2中运用比较多，1V1SOLO较少使用。

2）TOWERRUSH：在TR的近矿是NE或UD时运用较多，利用民兵的速度及攻击力，分批进行强行拆除，配合箭塔的成型，将对手一举在前期歼灭。但争对性太强，使用系数不大。

3）49+74流：HUM内战常用战术，以3本，心灵之火的49和74对拼，缺乏观赏性，胜负存在于操作的一念之间。

4）KUA流：MK与步兵的完美结合，适合菜鸟玩家练习围杀技巧。

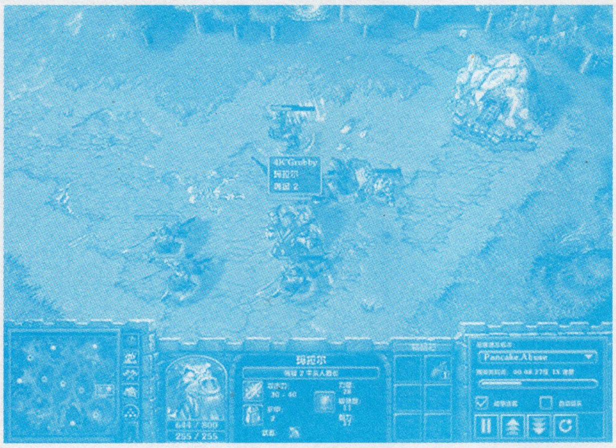


Moon 1.20版十大经典操作

MOON近来状态不是很好。昨天MOON在WCG落选后眼泪不停的流。想着MOON为我们献出的许多精彩的比赛。希望MOON继续为我们奉献更好的比赛。下面献上MOON为我们带来的十大操作.

TOP10：隐形的恶魔猎手

MOON的经典操作。也可以说是MOON的标记。飘逸灵动的恶魔猎手。在别人看来MOON手里的恶魔猎手似乎比剑圣还要烦。



TOP9：SK.ZAD VS T.MH]MOON

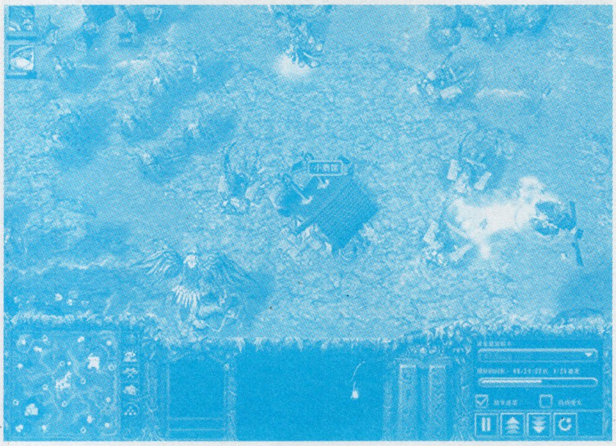
韩国快钱杯魔头赛上MOON与ZACARD的一场比赛.中期DH加兽王把ZACARD的家里闹了个鸡犬不宁不仅打退了兽栏,还把ZACARD的大G全都杀光,充分显示其操作的细腻.



DH和兽王勇猛的在ZACARD家里杀大G

TOP8：4K^FOV VS Spirit_Moon

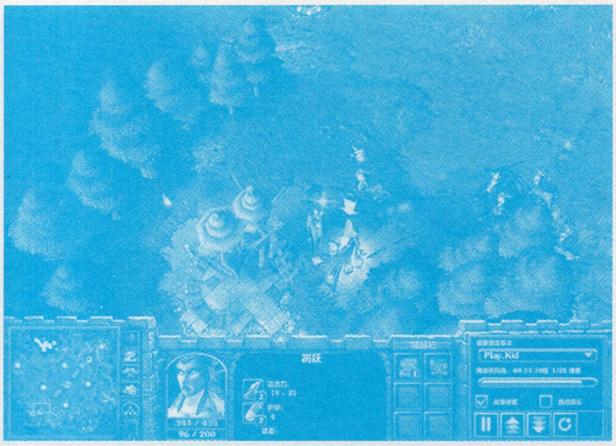
WCG2005韩国预选赛8强赛中4K^FOV与MOON的第三场,十大经典之十,双方爆到80人口时在酒馆发生一场大战.MOON巧妙的用小鹿把FOV的憎恶和双英雄引开.兽王和熊猫悄悄的绕到FOV大军后面的车子当中.瞬间把FOV五辆车子中的四辆击毁.让先前占尽优势的FOV捏了一笔汗.



巧妙的绕到后路解决车子

TOP7：T.MH]MOON VS MYM]DARK

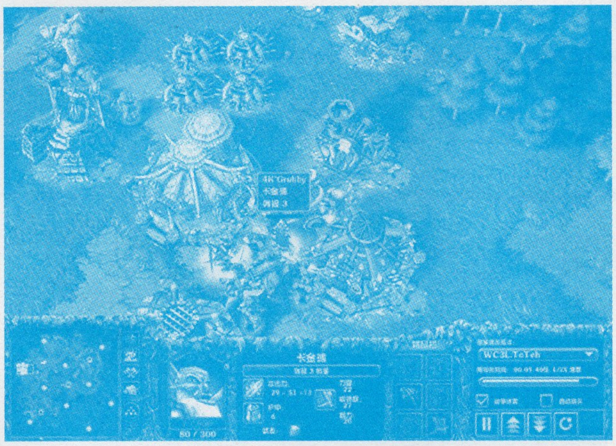
MYM举办的迎接MOON的比赛.频血的LICH想到商店买回程.但是MOON在电光火石间指挥小鹿买了回程单传,并且手动驱散刚喝下隐形药水的LICH,成功击杀了LICH.反应之快,让人叹为观止.



买了回程与单传.驱散隐形药水

TOP6：MYM]MOON VS 4K.GRUBBY

WC3L 线下决赛。MOON 在 GRUBBY 回程消失的一刹那，放闪电护盾在苦工身上，结果 GRUBBY 的剑圣在拥挤的人群中倒下。

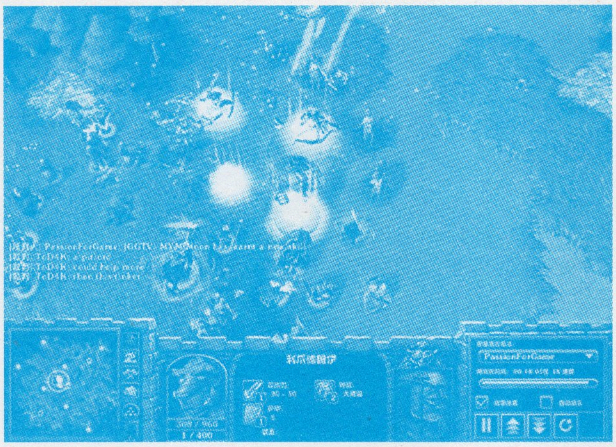




GRUBBY 反应过来时已经晚了

TOP5：WE.IGE.SKY VS MYM]MOON

Race War 种族荣耀对抗赛。HUM VS NE 的最后一场。面对有 MK，女巫，破法的人族部队，全场比赛 MOON 未死一只熊，用操作征服了以操作著称的 SKY。中期大战的瞬间三保存更是 NE 操作的艺术。



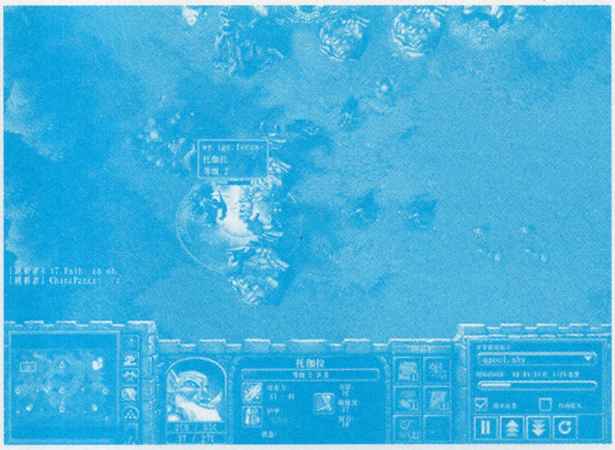
乱军当中瞬间保存三只熊



家里大量的红血的熊

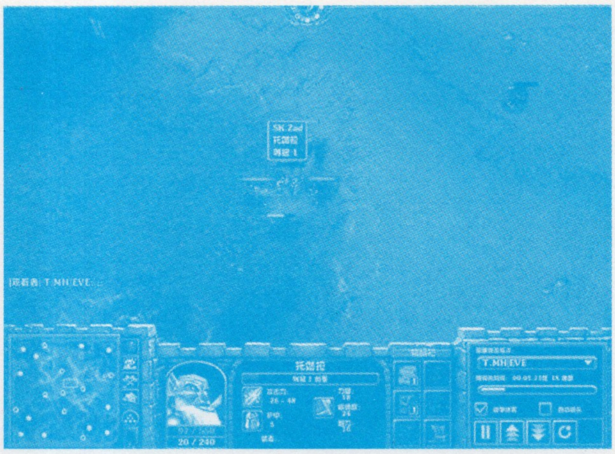
TOP4：WE.IGE.FOCUS VS T.MH]Jaeho

INCUP 中的比赛。前期 FOCUS 用剑圣骚扰。MOON 精彩的用两月井一 DH 加一 AC 把剑圣围住。对围人的位置，估算得十分精确。



TOP3：SK.ZAD VS T.MH]MOON

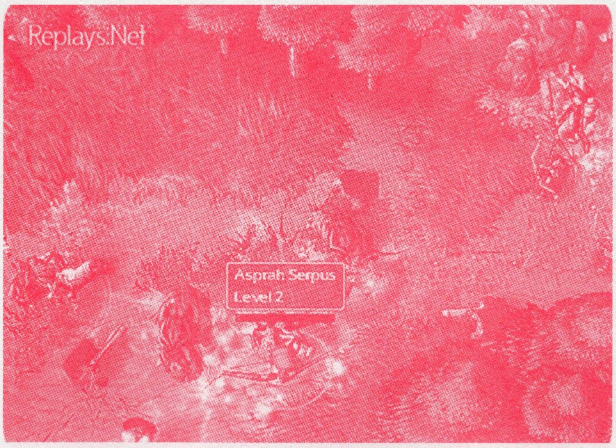
INCUP 上 MOON 与 ZADCARD 的对决。前期 MOON 漂亮的用 DH 加 4AC。将有鞋子和显影的剑圣围住。并将其杀死。围住剑圣后。在 AC 快死的瞬间。MOON 巧妙的换了一 AC。卡住了 ZAD 的路线。



带着鞋子和显影的剑圣，旁边还有一换位后的红血 A C

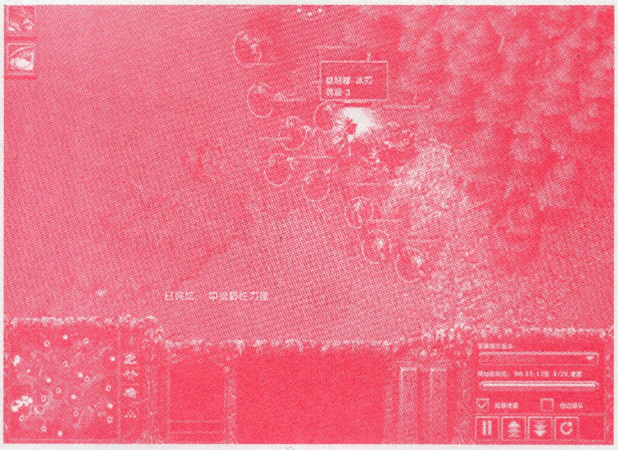
TOP2：WE.IGE.SKY VS MYM]MOON

WEG大师赛MOON与SKY最后一场。MOON当时已经大势已去。但是MOON在最后动员了所有的小精灵，围住可SKY的那加，并将其杀死，绚丽的结束了比赛。为观众又留下了一个经典.



TOP1：WE.IGE.SWEET VS T.MH]MOON

韩国快钱杯魔头赛败者组SWEET与MOON的比赛。中期。MOON用小鹿群把UD双英雄围在树丛中，并将其击杀。此后SWEET打出了GG.





Moon神之笔

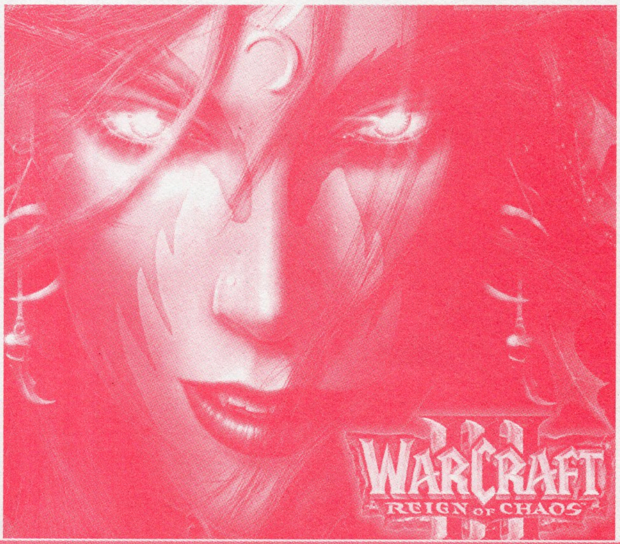
两人可以说近期对决并不少，我们可以看到他们BN上的对决，WEG上的对决等等，Moon可以说是世界上对战兽族最强的暗夜选手，在本人的记忆中，已经很难找到他上次输给兽族的记录了。他对吹风流的理解和控制无疑是世界上最出色的。如果Moon再次使用吹风流，我想就会象WEG一样，xiaOt被“华丽”的击败，然而近期连续失去WEG，WCG两项冠军的Moon似乎终于开始在战术上又一次寻找变化（他似乎最需要变化的是他对战不死的战术？除了LT，在没有中立的地图上他几乎无法与顶尖不死抗衡），很多的比赛他都会使用一些并不常见的战术，那么是不是他对战兽族的战术也会发生改变呢？让我们进入比赛。

双方对战的地图是大家都非常熟悉的TM，这张图中立建筑齐全，扩张点众多，是一张战术变化颇多的地图，Moon的生命之树位于地图左下方，而xiaOt的兽族大厅则位于地图的左上方，双方的农民开始各自忙碌。

xiaOt采用了标准的祭坛－地洞－兵营开局，首发英雄选择了更为全面的先知而不是最近比较流行的剑圣，Moon则一反常态，他首先采用了女猎手的开局方式，并且首发英雄选择了并不常见的KOG。

探路的狼第一时间发现了这点，正准备出门的先知立刻转身回防，防止KOG屠杀农民，同时xiaOt非常有经验的放弃了步兵的制造，他知道那只会给对手的KOG添加经验而已，在先知的防守下，KOG并没有获得什么机会来施展缠绕绝技，直到女猎手们陆续加盟，才敢正面与先知交手，看到对手没有生产步兵，全部的机动防守力量只有先知一人，Moon立刻果断的从基地中拉上小精灵，开始TowerRush！

探路的狼第一时间发现了这点，正准备出门的先知立刻转身回防，防止KOG屠杀农民，同时xiaOt非常有经验的放弃了步兵的制造，他知道那只会给对手的KOG添加经验而已，在先知的防守下，KOG并没有获得什么机会来施展缠绕绝技，直到女猎手们陆续加盟，才敢正面与先知交手，看到对手没有生产步兵，全部的机动防守力量只有先知一人，Moon立刻果断的从基地中拉上小精灵，开始TowerRush！



然而 xiaOt 在基地深处又放下的兵营终于发挥了作用，投石车被生产出来并得到了很好的保护，兽族的投石车不愧是四族中最为霸道强悍的，与弩车的对砸很快占据了上风，而可怜的飞龙们也做出了卓越的贡献，牺牲自己强行点死了弩车，当兽族的第三辆投石车被生产出来，暗夜的TowerRush也就此宣告了失败。

然而 Moon 对游戏的理解却超于常人，此时我们可能的选择会是立刻撤退保存自己的兵力，然而Moon选择的却是继续与对手玩起了 H&R，小心控制下的弩车在撤退前将祭坛拆除，而先知一个走位失误也终于被 KOG 抓住了机会杀死，这被迫让 xiaOt 花高昂的价格从酒馆中复活了先知，而此时 KOG 在又赚取了 xiaOt 一个步兵后才心满意足的离去。

此时 Moon 的基地早早的完成了 2 级基地的升级，他立刻放下了两棵知识古树，小鹿开始加入部队，而抗住了对手进攻的 xiaOt 则开始利用投石车 MF。同时放弃了飞龙改为双兽栏出狼骑，在双方英雄都达到 4 级后，第一次正面冲突爆发.

在双方阵型都保持良好的情况下，显然拥有 3 辆投石车的恐怖远程火力的兽族要占尽优势，交战没有多久，KOG 就果断的掏出了回城。这也使得暗夜刚开始建造没有多久的分矿被兽族轻松拆除，不过 KOG 带着暗夜部队随后感到，xiaOt 正准备调整阵型，不想 KOG 一抬手，若干树人在投石车旁边出现，xiaOt 果断的掏出了回城，他知道如此糟糕的阵型无法与操作 BT 的 Moon 对抗。

又是一次 MF，KOG5 级达成，他选择了 3 级召唤树人做为自己的技能，接下来的一战中，尽管暗夜部队如我们所能预计的一样在恐怖的投石车＋狼骑的网面前纷纷倒下，但是越来越多的树人让兽族部队陷入了苦战，这些尽管只有 300HP 平均攻击不过 16 的树人，却因为“自然祝福”技能的升级，拥有了 5 点护甲和更快的移动速度，发现自己部队被树人所吞噬的 xiaOt 心急的甚至用科多兽吃掉了一个树人，却被 KOG 用缠绕又将树人救了回来－－KOG 身上金光闪现，6 级达成，尽管 xiaOt 此时人口领先 10 ＋，但他的噩梦，刚刚才要开始。

6 级的 KOG 没有选择终极技能，而是选择了 3 级的缠绕，让我们来看看神作2的高潮部门吧。KOG独自一人前往兽族基地，远远的一挥手，一个狼骑被缠绕住了，3 级的缠绕甚至不需要 KOG 做任何一次攻击就直接杀死了这个可怜的狼骑，在 xiaOt 控制先知转身购买恢复药剂时，第 2 个狼骑又遭到了缠绕！并且 xiaOt 很快发现他前往购买恢复药剂的举动是错误的，由于缠绕属于持续伤害，狼骑被抹上药剂后会立刻因为造到伤害导致恢复效果被打断，第 2 个狼骑倒下了。

xiaOt 将狼骑们停放在高地上，试图利用高地视野狙击 KOG，但是聪明的 KOG 在又是一个缠绕之后立刻使用了无敌药剂逃开，狼骑的网甚至还没有能来得及出手，而此时倒



下的已经是第 3 个狼骑了。不用过多的重复我们就能知道第 4 个和第 5 个狼骑的死亡，xiaOt 终于忍受不住如此的折磨，加速卷轴让狼骑冲上去网住了 KOG，但可怜的他此时只有一个先知＋一个狼骑可以用来围人了，即使加上先知召唤出的狼也无法将 KOG 围住，何况这第 6 个狼骑也被 KOG 的缠绕困住了呢？

黑夜降临了，精灵族的夜视技能让他们看的更远，于是第7个狼骑在黑暗中被地上冒起的树根缠绕而死了，xiaOt带上了全部的农民出战，但是除了网住了对手一个小鹿却没有任何收获，相反第 8 个和第 9 个狼骑也在 KOG 缠绕下死去了。尽管为了缠绕第 10 个狼骑，KOG 在商店被困，但 Moon 及时的购买了隐形药剂和显形之尘让 xiaOt 束手无策，KOG 趁此逃脱，当然，他临走前还缠死了第 11 个，也就是最后一个狼骑。

先知 6 级了，但是他没有释放地震的机会，最后的结局是华丽的，KOG释放显形之尘，小鹿们将隐形的狼驱散掉，然后KOG缠绕，小鹿们漂亮的围上先知，KOG双手伸向天空，宁静的雨开始落下，而 xiaOt 则在这宁静的雨中打出了 GG。

暗夜vs人族新招

现在在tr上常见的ne对human的打法是DH（恶魔猎手）首发，二发那加的熊鹿流的打法，通过前期骚扰和牵制，完成三本后熊鹿的科技，是一种很有效的对抗human的好方法，最近我们的精灵王子moon发起了对抗human的新的方法，就是首发DW（守望者）二本出双风之古树，速出精灵龙打法让我们这些ne玩家在对抗human上有了新的方向，而我今天我介绍的一种方法是一种在对抗human另类而行之有效的方法，就雇用“中立三英雄速熊流”。

在tr上ne对抗human是分两种情况的，一是近点，二是远点。对近点来说human速攻来说日对ne来说是很不利情况，而远点相对ne来说初期会好一些，但对于骚扰来说路程会远一些。

而我采用的战术是熊猫首发的中立英雄5个AC开局来进行前期的骚扰和防守，前期，对近点来说，选用熊猫的喷火技能可有效地对应人族的箭塔速攻，应为喷火技能能够同时对human的农民和箭塔造成伤害。对远点来说，这对ne来说是很有利的，因为对于操作较好的huma玩家，很难阻止大法师升到二级，这样我们可以避重就轻，通过自己早期的练级，使自己的英雄顺利的通过2级，来进行防守和骚扰，而实际很容易达到这种状态，这里我推荐雇用熊猫以后马上到邻近分矿的练311的野怪，并升级熊猫的醉酒技能，来减少对英雄的伤害，然后迅速清理自家门前的得分矿，通过前期的这些可以使熊猫达到2级，就可以应付human在这一期间对我们进攻了。其间可以埋伏小精灵在human基地的附近，借机爆掉水元素获取经验。

中期，迅速招募2英雄—黑暗游侠，到对方基地进行有效骚扰和牵制。他的用处是通过熊猫的醉酒和喷火，使得人族的部队大部分处于红血的状态。这时通过黑暗游侠的技能—黑暗之剑，使对方的红血部队迅速成为自己的部队和肉盾，而使自己的达到最大的骚扰作用。骚扰的同时，家里放下双知识古树，并升级三级主基地。由于前期的有效骚扰可以使科技熊鹿能够正常地过渡。

骚扰完成后，便可回家整理恢复部队，通过mf来提升自己英雄的等级（这段时间也是等待三级科技熊鹿流的成型的时间），建议到离自己最近的商店进行mf。这样的得好处是：当mf商店以后专家级便会加入到队伍中来，可以迅速的为做肉盾的熊猫加血，而有了第二只熊加血的熊猫同时又可mf掉最近的分矿点。便于以后的分矿的建造。

到了游戏的后期，回家进行修整，给自己的英雄配上三级商店的极品药物，像增加英雄伤害和对空的球，魔免药水。熊猫的血瓶和传送权杖也是必须配备的。进行了一番购物后，也是我们出家门和human决战的时机了，这时的大师级熊的即将完成，我们迅速到酒馆召集三英雄那加升级毒箭技能。这时我们决战的队伍已经成型，人口刚刚达到50左右，三英雄，三只熊，外加4到5个弓箭手，这时的ne应该是最强盛的时候，也是击败human的最佳时刻。我们越主动找对手决战，就与容易取得优势。通过优势的不断积累，取得最后的胜利。



巧用战争古树MF的操作和细节

主题开始

作为一个NEer，战争古树你一定不会陌生，然而很多朋友在过度完前期后，BR便成了不折不扣的摆设。其实，NE建筑的最大特点就是能够“站”起来，用好建筑的优势同样也是用好暗夜精灵一门基本课程，下文将为大家讲解BR在各地图上的作用与技巧。

战争古树——NE初级造兵建筑，造价150金60木，建造时间60秒，生命值1000，普通近战型攻击，伤害45-55，攻击间隔2.5秒，“坐”在地上时为2点城甲，“站”起来时为2点重甲。

聪明的NE玩家利用古树可以“站”起来移动的特点，早在ROC时代就开始将大树用与进攻。如今，大树最使用的用途被广大NE玩家发掘出来了，那就是——协助部队MF。

基本操作方法

BR造在适当位置——出1个AC——AC引一下怪就跑、同时BR站起来——BR吃树后打怪——打完继续坐下出AC——最后走向该去的地方（见下文）

TwistedMeadows

TM已成为各大国际比赛的一张受宠的“coolmap”，同样也是一张被称为“不太好MF”的地图。然而NE在游戏一开始便能利用BR直接MF掉家门口的533豺狼组合，配合旁边两只小豺狼人，首发英雄便能很顺利地升至2级，这无疑在初期英雄PK时占着巨大优势。但此法的缺点也很明显：在对战UD时，UD方第一个夜晚的“例行揩油”会让家中无BR防守的NE非常难受。所以在TM上，对战UD时还是乖乖将BR造于家中为妙。

【技巧细节】造外——吃树MF——走向分矿——MF分矿——最后坐于分矿防强拆。

TurtleRock

TR这张图（已成为国图啦）给我个人的感觉是一张BUG地图。因为双方出生位置若成了近点，什么BT战术都能被挖掘出来（类似ORC地洞RUSH、UD双BC暴狗），就是因为这些BT战术，对于NE初期都是非常吃力的，有种玩心跳的感觉……

前些日子看到一帖子说：NvU早探近点造BR敲兵房。我个人认为不可行，UD可以用和尚卡WISP的建造位置，就这样一直卡一直卡，BR造慢了，DK出来了，花招也就玩完了（PS：We.lge.TED跟我持相同观点）

TurtleRock由于路口众多且狭窄，建筑的卡位就显得十分重要。有经验的NE玩家都会把战争古树建造在靠近地图中部的入口处，这样做的好初有：

一、作为前哨站，当敌人来袭时预警。

二、打开视野，防止对手towerrush。

三、卡位，为自己的远程兵种卡住对手的进攻路线。

四、为基地内部留出空间建造2级建筑。

还有最后一点，也是最重要的一点，大树可以协助英雄MF门口的小海龟。

【技巧细节】造于门口——吃树MF——走向774MF——最后坐于744旁要道侦察。

LostTemple

LostTemple分矿处的怪物处所提供的经验足够英雄达到2级，由于这个特性，无论什么种族的玩家都越来越多地选择一上来就清理分矿。这又是我们的大树展示自己的大好舞台了！

开局在分矿与主矿的斜坡处种下战争古树，如果你想速开分矿，也可以直接种下生命古树。当完成后，大树“站”起来向坡下走，如果是一上来就清理分矿的话，此时应该是白天，英雄出生后直接去引怪，拉到大树旁边开打；你也可以选择英雄出生后先去神庙中央MF抢宝，或者去三陪对手MF，那么开矿的时候很可能是夜间了，大树便一边吃树一边靠近分矿，然后大一下野怪。……无论是哪种方法，记得拉几个小精灵过来修理大树。如果是战争古树，那么把它放在靠外的位置，一为侦察，二为内部留出空间造分基地。

【技巧细节】造坡上——引怪MF分矿——最后坐于分矿下的要道卡位+侦察。

EchoIsles

这张小地图只有2个出生点，以左边的出生点为例，距离出生点较近的MF点有右上方食人魔+树魔3人组、正下方的豺狼人3人组、地图中上部的市场、地图左中部的雇佣兵营地、雇佣兵营地右侧的鱼人营地，都可以利用大树配合部队MF掉。

【技巧细节1】造于门口——吃树MF——走向市场——适时MF市场——最后坐于市场侦察。

【技巧细节2】造于门口——吃树MF——走向雇佣兵——适时MF雇佣兵——走向分矿——MF分矿——最后坐于分矿防强拆。

TerenasStand

TerenasStand是1.20版本之后逐渐为大家所接受的一张2人地图。MF点多且野怪实力较弱，NE可以依靠大树，在初期就依次MF掉靠近自己基地附近的地精实验室、牧师3人组和地精商店3组野怪，之后MF掉商店旁的3只狗头人后，英雄便可到达3级。

这里值得注意的点和EI一样，中期可以将大树移动到分矿附近的路口处，便于侦察或协助部队MF分矿。

ne对dh的应用和理解

DH恶魔猎手因为出色的单人作战能力和到后期对部队的控制和火力的吸引，所以一直长期占据着NE第一英雄的宝座。NE对抗任何种族，DH都可以担当重任，当然如果对手是UD或者ORC，你也可以选择酒馆里的英雄，BM，FL，DR甚至是naga，但是在对抗Random的玩家的时候，出DH是一个正确的选择。

大家应该都对DH的3个技能比较熟悉了，所以我就不用详细的介绍DH的基本资料和状态，我谈一谈我个人对使用DH的一些理解和认识，大家不要见笑。在游戏的一开始，无非就是骚扰或者MF，而DH优秀的技能个出色的能力，使得DH成为NE骚扰的一把利刃，加上月亮井的迅速恢复HP和MP，可以用DH拖住对手而进行自己的战术。下面是说一下DH在对不同族时候的骚扰。

对hum，相信很多hum玩家对DH都是恨之入骨，hum在前期MF很需要水元素的支持，DH可以b掉AM的魔法，让AM不可以随时召唤水元素。这里就有一个比较重要的问题，就是一开始DH可以BAM一下还是2下。如果B一下，AM还可以召唤出第2个水元素，可以顶着你，强行MF比较小的怪物，如果是AM被B到2下，就不可以招出第2个水元素，而且剩下的mana也会被B玩。。这样AM就损了好多血。所以hum玩家会刻意的保持AM和DH的距离，前面用FM挡住，DH一过来AM就跑，所以想要成功的BAM2下就要有一点技巧，比如说反跑，你DH向后撤退的时候，AM也会带部队追着你，你可以适当减一下自己的速度，然后马上反向跑回去b他一下（这个同样适用与围杀），也可以先扯出来，从他后面再跑去b他一下。这些都可以自由发挥，玩家的想象力是卓然的。hum还讨厌的是DH追杀红血的FM，FM本来血就少，而DH又是攻击高，所以几下就可以打死一个没有血的FM，而我喜欢在打hum的时候去买一双鞋子，在追杀FM的时候，的确很爽。一开始压制了AM的等级，在2本出熊和小鹿的时候相对安全一点，应为hum有一个破法的时候那波压制是NE最脆弱的时候，打1级的水元素比打2级的水元素轻松多了。

对orc，DH对ORC的骚扰不是很有办法，大G肉多，打不死，就是可以追着FS的到处跑，而大G有可以自己安逸的MF，所以在出DH打ORC的时候，骚扰意义不大以后，就开始MF了，高等级的DH在杀SM，狼骑，和投石车的时候，是高手。

对UD，一开始也就是和DK在捉迷藏，尽量的B掉DK的mana，这样不管是在保护你的小精灵还是在DK带g来压制的时候，对UD的影响都相当大，DH去杀UD的农民是个不明智的选择，因为DH不可以像BM那样的全身而退，如果被围了，损失的就是很长的复活时间或者是350快钱，如果是DK带gMF的话，骚扰尽量注意自己的位置，尽可能不



要在树边，不要在角落里，以免被DK带g围杀。

对NE，NE内战一开始就是比拼RP的时候，谁的DH随机输出的伤害高，谁就可以先把对手的DH追回家，这样其实也就是赢得一点心理上的优势，毕竟在自己家门口打仗和在别人家打仗是2种不同的心理状态。然后骚扰无效的时候2边都会带DHMF，等到naga出来。到达比赛的中期。

人们都说1级的DH比2级的DH强。很多人都应该知道是为什么了。因为1级的DH复活的时间相当短。而2级也无非是多了一个技能,但是在一开始的时候。2级DH的死亡是对NE是一个不小的打击。

以上单纯的是DH在前期骚扰时候的用法

对hum，DH在对HUM比赛中，大部分时间都是以熊鹿来和hum的万金油对抗，DH在比赛的中后期是抑制HUM2英雄MK或者naga的工具，用manaburn把MK的mana烧完，没有mana的MK就和一个步兵差不多。而naga在DH的追杀下，很快就红血，所以在比赛中后期，开战以后用manaburn点在对方2英雄上，因为DH的高攻击和移动，点杀hum红血兵是DH的拿手把戏，女巫，牧师，RM，破法，naga，MK，AM，所有hum的单位没有血的时候用DH去追杀是一个不错的选择，高等级的DH开战了以后可以深入对方的部队里面，最好身上带有血和无敌，一下一下的点女巫和牧师，法师本来就血少，更禁不住DH的攻击，一个DH就可以对对方法师部队输出巨大的伤害，带上毒球高等级的DH更是BT，在后期只要控制好DH不被对手一开始集中火力杀掉，越到战斗后期，DH的作用就越明显。

下面写关于DH对战UD的一些情况了吧，在对战UD的时候NE分为两种，一就是出中立英雄。比如DR，BM，FL，一开

始快速MF。二就是用DH，因为这个帖子只限于讨论DH，我们就说一下DH在对战UD时候的使用。

一开始我认为DH去UD家没有多少意义的，你也不可能杀他多少农民，因为有5个左右的g加上UD的建筑，也许还有冰塔，DH进去一般就出不来的，所以不提倡DH到UD家里屠农，比较推荐的是DH到UD家门口等DK出来，然后把DK从UD家追到自己家，因为DK一般都会直奔NE基地去杀点wisp占些小便宜的。如果是路线计算正确的话，在DK跑到你家，你可以B他2次到3次。这样DK就没有多少魔法放出缠绕，没有缠绕的DK对小精灵没有什么威胁，NE玩家让小精灵近矿，或者喝月井应该是练的比较熟的了。而DK一般不会顶着DH和AC的火力在你的基地待多长时间，DK知道，在没有魔的时候，hp是3陪的保证，何况NE还是以远程部队为主，这个时候DK占不到便宜，就会出现以下2种情况。互相MF或者是UD带上g来NE家里逛，互相MF比的是速度，我们着重说第2种情况，运气好，或者是意识好的话，在外面当路灯的wisp会发现UD的动向，这个时候自己提前回防，运用建筑之间的空隙，把自己的部队放在里面，等着UD来进攻，这个时候只要阵型不乱，应该可以扛下来，这个时候DH应该首先上去BDK一下，吸引UD的火力，但是注意不要被围了，如果是在大树旁边被围了可以把大树站起来，如果在可以喝到月井的地方就让UD围吧，AC齐射g，如果是挡住进攻以后，DH就开始追杀没有血的小g了。

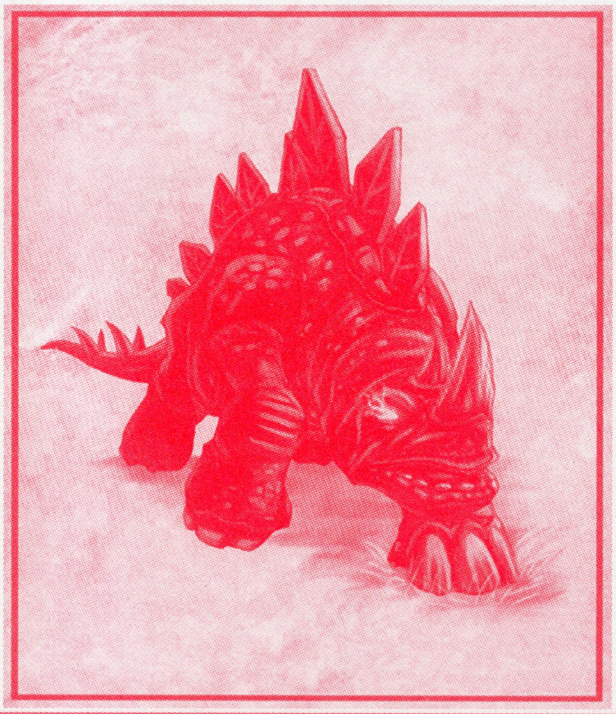
如果是在比赛的后期大规模的作战的话，DH在战斗中并不是起强的作用，相对熊猫或者其他英雄来说，作用小很多，但是DH务必要用manaburnB掉对方DK或者lich的mana，因为用DH杀大量的g或者胖子是不可能的，但是DH一定不能死，虽然作用不大，但是DH依然是NE部队的灵魂。

没人顶，我顶一下，下面说一下关于DH在NE内战里面的作用，NE内战也是可以分为两种不同的对战思路的，1是出DH或者Pom甚至NageDr双BR出HT，另外就是DH+AC过度2本以后转出熊鹿，我们说的是DH，所以注重的就是DH在不同的战术下的作用。

首先，双BR对飙，自己决定是2BR以后，就以为着自己一开始有大量的初级兵种，而根据对方情况不同而DH有不同的行动，1是遇到对方同样用DH带HT，没法，一开始就是互相比拼RP，然后互相比操作，这个时候，DH的高输出伤害应该选择去打对方的HT，然后自己保护自己的HT。这是靠自己个人修为，多的也没有什么好说的，如果是在pom带HT的时候，DH可以优先打POM，可以一开始把她打回家喝水，从而多费一些月井的水，可以让他的HT少补一些HP，挽回自己没有光环的劣势。还要注意的是，在大规模的作战之中，一定要保护好DH，因为DH是整个部队的灵魂，没有了英雄，HT是脆弱的，也是无助的。

另外就是DH+AC过渡然后2本3本出熊鹿，我喜欢这样的打法，一开始DH在对方家里骚扰，影响对手的木头采集，自己可以用4个ACMF门口的小怪，然后6个以后可以去MF稍微强一点的怪，这样可以让DH升到2级，DH则在对方家里骚扰和3陪，当然这样对操作要求比较高，但是是NE内战的一个好方法，自己2本，3本出熊鹿以后比的就是DH的保存权杖的运用和对naga的保护了(未完,待续)

在比赛的中后期，DH在和ORC的对战中的地位也是非常重要的，打ORC现在都是都是3远或者电吹风。而这两种战术都是怕投石车，投石车对NE的无甲部队的杀伤力相当恐怖，只要有了3部投石车，而且成功的在战场上存活一段时间的话，NE部队伤亡太大，所以一开始就是要打到ORC的投石车，而ORC的投石车在一般的情况下，都是在部队的后方，在NE部队的攻击范围以外，这个时候我们有两种选择，1是打掉投石车，2是把部队后撤。打车子的时候，NE部队肯定要像ORC部队跑（缩短距离）这样阵型对ORC就十分有利了，阵型不好的NE部队死的很惨，所以打车子，DH是一个很好的选择。和ORC交战的时候，DH先B老牛一下，老牛mana比较少，然后开始打车子，或许对手会把车子向后撤，这样的话DH不用追太远，只要车子离开了他的杀伤范围就不用追杀了。关于打车子，我习惯是一开始把DH点上去，然后在可以攻击车子的范围内选择部队优先攻击车子，ORC的车子也蛮脆弱的，也禁不起几下，没有车子的ORC其实也不是很难打了，群补用好就行。现在这段时间超级流行用BM，说一下关于DHVSBM，BM因为有疾风步，所以NE想没有任何损失挡住BM骚扰是不可能的，DH也拿BM没有什么办法，无非就是B他几下，但是有商店的ORC回复mana还是很快的，就像在El地图上面那个mana泉。我太讨厌了。DH也可以买个显影，在MF比较强悍的怪物的时候放一个显影，这样比较稳妥一点，其实打BM心态更重要。





抗人族变种山岭流

一直以来好像NE对抗Hm只有熊鹿战术。但熊鹿面对一波流却很难顶过去，虽然FlyingBug已经为对抗一波流出了不少战术心得。但是只要操作有一点失误或细节把握的不好往往会断送掉比赛，上次的El上Moon输给Sky就是最好例子。那大家是否想过其他战术呢？其实山岭对HM的效果是很不错的，但由于人口占7个，价钱贵，攻击输出底而成为板凳兵种。不过作为2本兵种就有这他抗一波流，甚至是反一波流的巨大优势了。下面我就来为大家分析一下怎样才能将这个板凳兵种发挥出优势。

首先看HM方面的部队，对NE一般最强的攻击输出也就是火枪和小炮。因为NE大部分是无甲兵种，穿刺和攻城攻击都能给Ne部队带来很大伤害。但偏偏Ne部队有一种中甲的近战单位被NE们无视。穿刺和攻城的伤害对他根本造不成什么威胁，可以说山岭是对HM的完美肉盾。但是攻击输出就成为他最大的问题。再针对HM部队队形站位密，而且血少的特点(其实跟吹风的特点差不多)，大范围的杀伤魔法是HM的致命伤。这就是为什么HM地面部队这么怕Lich新星的最重要原因！我们可以选择有大范围伤害技能的英雄作为攻击输出。所以选熊猫，同时他也是一名出色的肉盾。当然我们不会拿熊猫来首法，练级速度太慢了。为什么我不选NG作为次发？其实NG在捉MF效果的确很好，但是后来子大战效果是比不上PD的。有个NG次发的录象大家可以对比一下，NG的攻击输出跟熊猫差的不是一个等级，大家看过后就会明白。

首法英雄我们选择地精补匠。首先他MF速度奇快，而口袋工场刚好是中甲，也不怕穿刺和攻城攻击。出来的机器人攻击是普通类型，完克火枪！别看小这个口袋工场这个东西，它可是重要的攻击输出。机器人攻击速度为快，攻击力和FM一样，爆炸有范围性，2级爆炸伤害已经有60了。对于HM这种站位紧凑的种族来说这些范围伤害的效果确实很不错。这样打起阵地战来就不怕HM了。有地精这个MF强人在，配合PD的练级速度是飞快的。高等级的PD是BUG，相信这句话大家也听过吧。说了这么多还是看看具体的流程吧。

50人口内的兵种搭配：

地精+PD+1山岭+4AC+3鹿+1HT

攻略流程：

普通AC开局，招了地精后马上MF小点，如果可以利用BRMF掉更好，省了不少魔法。在录象中你可以对比到地精和AM的练级速度几乎差不多。而且损血程度比HM那边更少，对于持续的MF很有利。一直出到4个AC，放下第3井可以升级基地了。

升级过程HM过来镇压就补1AC，这样HM可能会拆掉一个建造中的井，除此之外也占不到什么便宜，可能还会损失一个水或加一个FM。升级过程放下商店和猎手大厅，并不断补到5个，猎手大厅完毕出一女猎帮助MF。尽可能让2本前将地精练到3，问题相信不大。注意第二技能升级被动的那个，机器人会生产的更快！2本完毕放下双BL，升AC射程，招PD出来马上MF一片分矿然后回家补给一下，1个BL造山岭，1个造小鹿和升级驱散。然后再MF商店买群补(必备品)和给PD买鞋。如果HM在这时候再来镇压你绝对有能力抗住。对方兵力大概有双英雄+4、5FM+1、2火枪或数名民兵。因为PD+地精+工场成为一道坚固的防护墙，后面的AC安全了可以不断攻击，保证攻击输出。打过这战基本上PD可以到2级了。

成功击退对方并优势大的可以开一分矿。趁对方在家慢补，必须马上去近对方的商店MF，如果已经被MF了就买下群补。目的是买断对方群补，使PD威力发挥得最大。当有再山岭一个和2、3只鹿后部队成型。然后升级山岭的防御和攻击各1，然后存钱就升3本。自己MF或捉对方MF因情况而定，但PD上了3级一定要找对方野战！找不到或他不出来你就继续开矿。战斗时女猎不断跑位和山岭讽刺吸引火力，3级PD的两个火下去基本胜负已分了，如果有双群补在手没有不赢的理由。对方回城后就可以大肆扩张了。Hm这时候有两种选择，一是龟缩出74。二是开矿想借助经济翻本。你只要有钱就去商店买群补，特别是买断对方商店的。放小精灵在各个矿点防止HM开矿，发现后马上拆掉，拆掉后HM应该也GG了。对方龟缩的话也没什么，大可以等矿干后HM自然GG。尽量别强攻除非你有钱到出了熊或QML。HM的小炮龟缩在基地内部可以给你的部队造成很大损伤，HM的基地不是一般的硬啊。反正精灵到处放，HM一出门就抓。野外他肯定打不过你。如果对方龟缩太久就考虑出熊。毕竟对方如果有4、5个74也不好打了。

总　结：

总的来说前2本的HM根本没有兵种可以克制山岭。别说爆FM，只要出点女猎，在地精的炸弹人和熊猫面前没什么作为。所以要杀一个山岭比杀一个英雄更难，所以保存也可以不买。唯一办法就是HM速三本出74，但是对于习惯2本镇压NE的HM来说这几率很少，我也没遇过。这个战术可以说是对2本镇压的HM来说是个杀着。但对于HM打NE要反过来速3本我倒觉得很有趣了，呵呵。以NE的扩张能力要在对方3本完成已经有1、2个分矿在运作了吧。

所以中期一定要和对方多交战，从对方兵力上判断对方是否速3本。要知道中期有山岭后强势的是NE，而不是HM。记得买断对方的群补，这是重中之重，这样熊猫的火就不会白喷了。有两个群补在手就可以给PD买个魔瓶。

恶魔猎手

DH—— 热血篇

这个技能我一般用的很少。升级献技意味着要放弃MB。个人认为。面伤的话DH远不如WARDEN。但是某些特殊情况下被逼升级献技。最常见的就是LT VS HUM 面队没有圣塔的HUM开着献技杀农民远比MB三陪AM的效果来的好。升级献技话。必须在前期取得相当的优势。用的好的话骚扰力度可大大的增强。要不然中后期很难打

以下数据对英雄伤害*70%

献技：
1级每秒10点伤害
2级每秒15点伤害
3级每秒20点伤害
开启时耗魔35点。以后每秒耗7点

看着上面的数据，可能大家会认为，献技的伤害实在是。尤其是耗魔量方面。直接影响井水的使用以及严重缺魔的情况。所以。献技得慎用。

下面说说。什么时候该开什么时候不该开，这个问题比月井该不该开自动要麻烦的多。

尽量在能造成最大伤害的时候开启献技 也许有些人看不明白。

我来解释一下。目的就是在耗魔最少的情况下给予对手造成最大的打击。比如3FM+AM这时候尽量走到AM和FM之间。能全部烧到的地方。但是也有特殊情况。比如面队小G这种海量的部队。能烧多少就烧多少，切记，不要太过深入。要不然很容易被围。最重要的：根据数据我们可以开出。开启的时候那28点魔是白耗的。(35-7=28)所以一但开启就不要轻易的关掉。频繁的开关会造成DH空魔，而且献技的效果体现不出来。

使用献技的技巧

MF的使用。个人认为MF用献技比较奢侈。错了是太过奢华了，但是献技的确能提高MF的效率。注意是效率而不是速度，用的最多的就是LT上中间5点和11点方向的两波青皮。开着献技DH一人就能轻松的清掉然后到生命之泉加血。比较少见的有这么几个。TM上单DH开献技砍掉门口2个三级的和一个5级的狗狗。TR上两级献技单清商店。

三陪的使用。火焰DH（我喜欢这么叫）三陪的实力不俗。绝对不比MB弱。MB伤害的是对方HERO的魔法。从而影响敌人MF的速度。同理火焰DH比MB的DH来的更直接一些。直接对对手HP造成伤害对敌人MF有很大的威胁。由于开启耗魔大。最好动了第一刀的同时开启献技。100%能烧到。因为你没跑过去开的话可能浪费了1-2秒的时间。对方跑的话可能更多。1秒7点魔阿。DH魔本来就少。所以我们得尽量节约。DH的站位也很关键。尽量在中立怪物红血之前不要烧到中立的同时又能烧到HUM的所有单位为最佳但是这种站位过与理想话。所以我们尽量站到能烧到HUM尽可能多的单位的位置。

献技的一些小技巧：

配合物品使用献技，能得到意想不到的效果。极为突出的是闪电盾+献技。不仅漂亮而且威力超强 还有幻象可以让敌人摸不到头脑，利用献技的特性——范围160 差不多和HT的射程差不多 没血的时候可以慢慢的拿来烧那些红血的单位。敌人很恼火的。看着红血的DH能不受诱惑么?但是由于DH的速度是快。想杀又杀不死。追的话兵会被烧。不追的话又可惜了。刚才是DH红血，这次论到对方英雄了，对方英雄红血。想跑，我们火焰DH给他的答案是2个字：没门。追击的DH不要砍，砍的话就追不上了，由于DH的速度快，完全可以和对方HERO一起跑。打开献技。不用砍，对方英雄会被活生生的烫死。





DH——冷血篇

前期 DH 的MANA BURN对对方任何英雄来说都是一个很强大的技能。让对手了蓝是一件很烦的事情。比如：DK 没蓝没法给G加血，AM没法照水，FS没法招狼，BM没法隐身等等。没蓝的英雄最多算是一个高级点的步兵或者 AC。

也许有人会说："DH 有蓝没蓝都是一个高级步兵。不是么？"可是大家忘了一点。DH 的属性是所有英雄里最高的。这属性可不是给你摆着好看用的。除了BM初期有哪个英雄干跟 DH 对砍。智力型的英雄就更别说了。能挨 DH 几刀。

MANA BURN(以下简称 MB) 技巧篇(由于 MB 的图样偏蓝色。够冷。所以叫冷血篇)

MANA BURN：一级 50 蓝 50 血

二级 100 蓝 100 血

三级 150 蓝 150 血

以上是 MB 个级的威力。初期 50 蓝对于 1 级英雄的威胁很大。就连智力型也挨不过几下 MB 的距离在下初步估计是 300 左右，我们要活用 300 的距离。在接近对方英雄的时候就应该MB对方英雄距离 400-500 左右的时候就应该已经完成整个 MB 操作的过程具体如下：

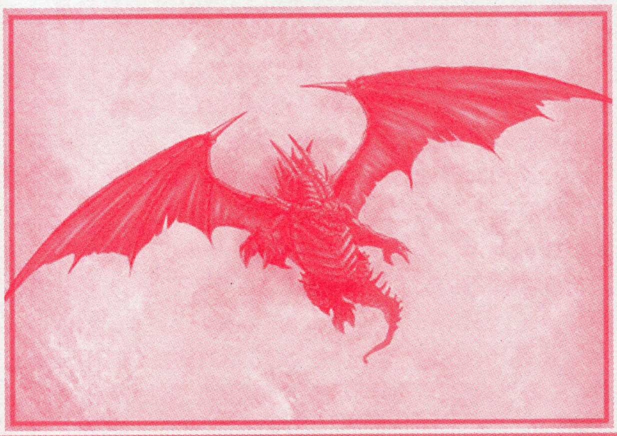
距离对方英雄 800---->MB 对放英雄(此时根据网络延时决定)---->400左右的距离(MB操作完成)--->距离300MB完成

知道大家玩过 KOF 没有。KOF 里连续技的原理是取消硬直时间(俗称收招)与火箭步同理，当 MB 起手式刚开始的时候就应该 A 或者反键点击对方单位或者移动。这个会成为一个运动中的MB(MB的同时接近对方HERO)如果对方英雄站立不动或者半秒才开始移动的话，就会挨上一刀。可别小看这一刀。DH 的一刀可不是闹着玩的。在追击对方英雄的情况下不会因为MB而停下脚步，也可以在没血的情况下MB对方英雄后跑。一般对付对方英雄顺利的话对方蓝干净了你还会乘下 30-70 的蓝。这时候如果对方强行 MF 的话，DH 就上去砍。砍什么呢?没红血的兵就砍对方英雄。红血逃跑的兵 DH 就冲上去砍。总能追上 1-2 个的。

其实 MB 也可以杀人与无形。对方英雄血量<--30 的时。由于首发移动速度不会输给 DH。所以想追上去再给一刀很难。我们可以利用 MB 的烧血的作用给与对方英雄致命一击，那时候对方会发现。有蓝其实也是一件烦心的事情。

中期 MB 也不失为一种有用的技能。但是这时候我们 MB 的对象会有所改变。改变为要么对对方部队支持力大单位，要么是对自己部队要成很大威胁的单位。例如：MK TC SH NAGA DK LICH。有人会问。DK 和 LICH 总是一个一发一个 2 发怎么办。很简单。我的打法。在 2 英雄出来的时候和 V S HUM 一样会有黄金一分钟的时间。我会带上 AC 和 2 英雄压制一下。这时候DK 必须回来救自己基地。这时候 DK 为 2 级给他一下 MB。立马没蓝。(因为 DK 前期有段被 DH 逼迫当步兵的经历)LICH 出来，冲上去给 LICH 一下。带上部队跑。给了 LICH 一下以后 LICH 就之够蓝放一下霜星。

后期 MB 的对象为等级低的或者力量和敏捷型的英雄。(例如：DK MK TC SH)DH 等级为 3-4 级(除非是你单英雄，要么是你拼命的 MF，要么对手太菜被你杀了 N 多兵，其余情况你不可能到 5 级)为什么 MB 的对象是等级低或者力量型的英雄呢`?如果对方是智力型英雄而且是F1的话等级必定不会低如 AM FS 三级 DH MB 一下才 100 而 3 级的 FS300-450 左右。理论上是 DH 能抽的完。但是真正打起来 MB 能放几次，撑破天三次，再多就有点不现实了。而且对方英雄的魔法能放几次。不到三次。所以与其一个英雄都废不掉，还不如废掉一个英雄。2 级的 MB 对等级低的英雄限制力很大几乎是一下对方英雄就放不出魔法。两下就彻底没蓝了。又变成高级步兵或者高级 AC 一个。很重要的一点。有些英雄的技能对 NE 的威胁太大。不得不 MB。比如：MK 的锤子 踩地 SH 棍子 妖术 TC 的冲击波 or 战争践踏 DK 大便(这玩意秒兵不说还能加血够烦。)虽然 DK 为 1 发。等级也高。但是 DK 对部队的支持力太大。对 NE 部队的威胁也不小。所以 DK 为必抽对象。不管几发。抽到没蓝为止。



走位—无尽的华尔滋

DH用的好不好，不光靠对技能的理解，走位更是关键

不知道大家知不知道华尔兹。华尔兹里面有种叫快三。

快三的特点：　舞曲飞翔流畅，舞步轻快灵活。华尔兹快三的舞曲飞翔流畅舞步轻快灵活具有华丽幽雅的风格。很符合NE的特点。更符合DH。

快三基本步：右转步、左转步、连接步、前进换步、后退换步、荡步。

快三里还有种舞步。让我想想阿。都忘了。对了叫狐步。

狐步的基本步：羽步　左转步　后退羽步　三直步　波浪步　。

来谈谈DH吧！

DH。移动速度。FAST。跑起来有飞的感觉。和华尔兹简直同出一折。

基本步：

右转步、左转步

面对一个转弯的时候，不管是DH追击对手，还是你DH追杀对方，转弯的话，可能会挨一刀或者说是砍人一刀。如何避免这一刀，或者砍上（有时候这刀很关键）。

WAR3地图里设定不知道大家发现没，大部分转弯的地方会有一角突出来。我们得利用这个角千万别贴着边，绕一小点路没关系。走到角边约200距离。

点击转弯方向的稍偏后一点的方向。你会发现。DH走的不是转弯而是穿过角走的直线，注意，不是BUG。可以说是另种取消吧，（取消掉了）接着上面的讲。取消掉了转弯时的转身硬直。就等同与直线的速度。和赛车入弯技术刚好相反，入弯适当远离弯道，贴道出弯，因为这样不仅速度快，而且不会因为视野问题停下脚步，或者MB不到。

连接步：取消MB的过程，提高DH的效率。

所谓连接，就是使动作看起来连贯，不在那么僵硬。去掉僵硬的动作。DH有哪些僵硬的动作呢？砍完后傻傻站着，MB后的站立。

在冷血篇里说过了。MB当中，（即MB未完成的时候）举手的一瞬间，对DH下个命令，就能谈到砍下一刀后的连接移动的动作，大家应该知道DH砍的动作有三种从下往上，从右往左，最后也是最潇洒的，回旋砍。

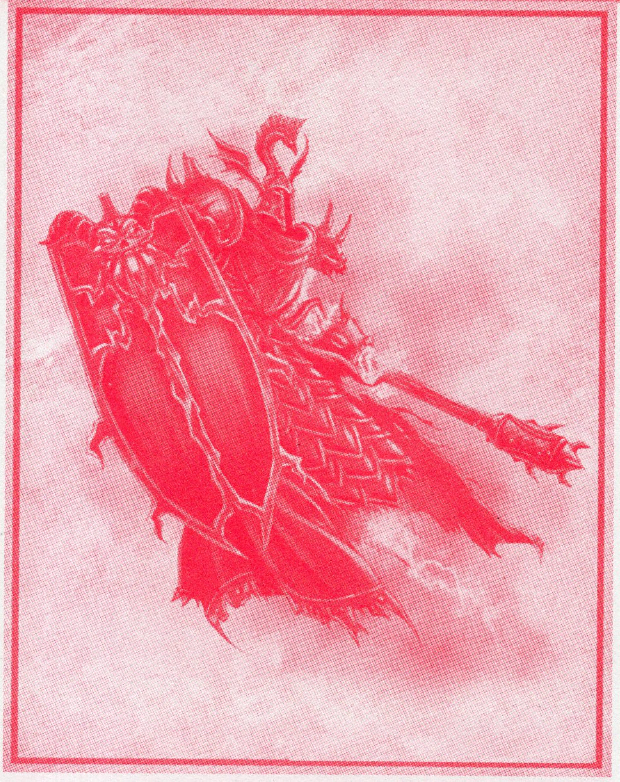
没PING的情况下，举刀的时候点击需要移动的方向，你会发现DH是边跑边砍的。而且如果DH是回旋砍的话，这时候，幽雅的华尔兹就出现在你眼前了，动作非常的潇洒。

右转步、左转步的连接：

用shift设置连续路点，完成左或者右转后shift+B对方英雄，一但进入MB的有效范围马上点击反键移动。这个有点难度需要多练习前进换步、后退换步：

这个想对来说比较简单，通俗点就是Z字型走法以及我自创S形走法，Z字型走法大家都很熟悉了，我就不多做介绍了，所谓S行，可以说是Z字型的变种。两种步伐的区别，Z字只是单纯的堵路，而S是边堵边攻击，而且不让对方英雄有机会跑掉。

操作，大致Z字型走法差不多，不同的在于，（而且是关键）下刀的时候配合连接步取消硬直时间，战位必须在对方英雄的斜前方。



举刀时右键点击的斜后方，既对方英雄移动方向平行的方向，这时你的英雄由于取消硬直还位与领先对方英雄半个身位距离，利用半身堵，跑到另一边继续。很复杂，毕竟对方英雄不是傻的。所以在对方良好的微操下，可以避免一部分的攻击。或者攻击一次之后甩开你半个身位的优势。

荡　步：

怎么说呢，对意识好的人来说，很简单。但是对意识差的人来说比较难做到。

DH砍完后。往哪个方向跑，能多砍一刀，或者多砍N刀。还没砍下去就得判断对方会往哪个方向跑。或者能堵到路。也就是所谓的走位。具体我实在不知道该怎么说。!~需要大家自己去体会。

狐　步：

是一种比较复杂的追杀步，羽步，简单介绍下，买鞋以后的DH，健步如飞脚下裤子上的羽毛。飘阿飘的。所以叫做羽步（是不是很YY）。比如说TR商店那里追杀大法。砍一刀。立即（注意是立即）给他一个MB差不多就有80-90血这时候AM差不多跑到离DH有300-500的距离了。别急着砍。跑到大法前面。堵一下。给一刀。这时候AM就黄血了。然后让AM跑掉。自己绕到基地门口的树外面。就是3个小海龟的地方。放他跑的时候别忘了给他一个MB（如果他有50魔的话。）放心。过不了几秒。AM会跑出来，因为他看不到你，他没视野，记得贴树站在坡上。保证那一刀不会砍丢。对于智力形英雄。DH的一刀可是结结实实的一刀。很疼的随后取消硬直，闪到AM后面（他的逃跑方向）这时候他必定会中你两刀。



详解LostTemp上暗夜对战不死的战术

对NE来讲，在LT上作战，是一件痛苦的事情；在LT上和UD打，更是最悲惨的事情。但不可避免的是LT做为一张经典地图，至少在它还没正式被淘汰前，我们NE应该学会怎么打。由于偶经常打LADDER的时候碰到这张图，面对最让人头疼的LT上对付UD，个人感觉颇有心得，现拿出来跟大家分享。

首先，我们先想想缺少酒馆后NE最怕UD的什么。或者换句话说，NE打UD时为什么要用中立。首发中立如BM或DR大多是看中他的MF能力好2本开矿2发PANDA对付天地鬼NAGA对付ZZ。对比LT，分矿薄弱，首发WD或DH都可以很轻松的MF下来，2发的NGGA可以用KOG代替（他们2个太类似了，感觉有点重复）唯一的就是没PANDA，这也就是为什么在LT上NE对UD的天鬼几乎无解的原因吧。很长一段时间，我都对在这个图上遇到UD感到害怕，不过在学习MOON等NE高手在LT上打UD的录象后并慢慢的改变自己的打法现在在LT上遇见UD也不怕。战术核心就是双开，利用经济优势爆大量的AC（如果不爆ACUD用天鬼的话NE无解）。后期用纯AC或者AC+风德+乱矿从经济上压死对手。下面说说具体流程。

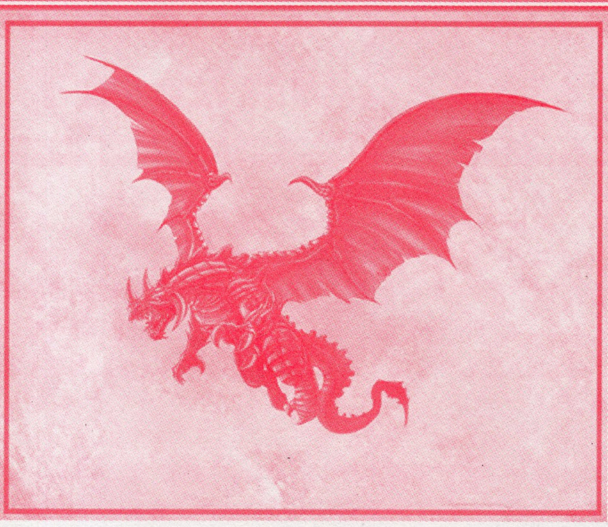
只要不是冤家点（你的分矿邻位就是UD出生点），你就大胆的双开吧。看录象上MOON更喜欢的是先只出祭坛个一个井然后等有木了放下BT利用BT双开。个人不赞同这种方法这样虽然经济优势可以更早的确立但AC出来得太晚，不是每个人都有MOON那操作防住UD的RUSH。个人更喜欢利用BR开矿，记住的是BT里面出来的第2个ELF就造BR（放斜坡那里），然后再把金矿补满（和在TR上MF411顺序一样），一发DH。MF的同时等到有足够的木的时候在家里放下第2个BR和BM，DH一级升闪避（MF完分矿就到2了，此时保留技能点）。即使是冤家点UD也因为英雄晚出生而赶不上的，放心的MF好了。完了BR放下（注意位置保护好将要建造的分矿）现在是2BR出AC了DH该干嘛干嘛去，AC留守分矿。探路的ELF注意看UD的发展情况，是ZZ流（那你就偷着乐吧，双开了后2发KOG不管是出熊还是3远打ZZ流都很好打）还是狗流。是不是也是双开。一般来说DK刚出来UD要么是MF分矿要么是MF中间311和432DK到2了会来你分矿压一波，看他带狗的数量如果把家里的狗都带出来的话应该有8，9只左右，而你只有3个左右的AC（第2口井一定要补在分矿哦），此时DH一定要升献祭，争取把损失减少到最小。

要小心最好不要让UD强行把你的分矿拆掉（如果时间准确，你的分矿在DK来的时候差不多刚刚好），尽量用ELF修理拖延时间，即使被强行拆掉了也要保证杀死小G5，6只左右（虽然这样NE也亏）。最理想的状态就是死2到3个AC杀死UD1，2个G然后狗很多红血（升级献祭的原因），UD放弃压制。补AC到30人口左右才2本，DH买鞋陪着DK（一定要有鞋子才不会被围哦，传送也买好）升级2本的途中放下BH好了后研究夜视以及在主矿分矿位置好的地方放下BP（如果DK2级的时候带狗强行RUSH你的分矿，身上没回程的那种，那时就马上在家里补上BH，在分矿利用BP来防守）。

2本好了后放下2BW，商店，2发月女。个人此时最喜欢的是月女带队（大量AC和少量风德）MF商店那条路（可以买群加给月女买小无敌，而且MF完后刚好3级）DH在中间独自MF432和311，然后其他2个出生点高地用2个ELF一边一个在那里在那里采木就可以侦察了。UD的动向都在你掌握中了。我的原则就是家里升3本然后出风德和研究攻防，双3的2个英雄汇合（之前的DH一直双线3陪啦独自MF啦什么的）MF，此时不主动求战，但遇到了也不怕。3本好了的时候暴兵+乱矿，研究MASTER级的风德。你的部队主力是AC+风德+群防群加，记住TP，保存，血瓶放月女身上给DH买球和无敌。注意看对方的部队组成除非是对方大量的胖子或小G特别多（以风德为主力AC只负责天鬼）不然的话你都可以用AC和风德3比1的比列打，风树里面出4个角鹰效果也挺不错的。把人口彪到80，AC的3攻3防是必要的，4个左右的群补和一个群防是现实的。双英雄不停的MF，相遇了就打注意阵型就是。然后开始乱矿不管是谁MF掉的先把BT造下再说（很多UD因为分矿刚开好经济还没体现出来）这时期都在老老实实的MF。

这过程遵循一个原则就是尽量提高自己英雄等级好的宝物留下，其他的都换群补或者无敌什么的DH身上有球+传送+群补+群防+魔免药水，月女身上血瓶+群补+TP。剩下的空格想放什么就放什么好了。交战的时候先摆好阵型DH最前面（小心被秒）第一时间喝魔免抽小强（或者LICH）使用群防，风德不停的吹LICH和其他大单位（如果不是准备秒UD的英雄没必要吹DK）毁灭吸了继续吹AC先点毁灭。有个小技巧，用DH吸引UD英雄的连击（如果小强和LICH的魔法放到AC群中会很难受的）然后没什么血的时候POM保存回去喝水喝好了再传送过来。一发现情况没对马上回程，这种小部队组合对阵型依赖特别大。交战时的操作以杀死别人部队为前提，至于自己部队的存活倒是其次。记住和别人打平手就算你赢。（可能会有人觉得这样磨下去UD英雄等级高了恐怖，我想说的是这样的大规模交战只要不是差距太大交战完后DH和POM双6也不是天方夜谈，NE的双6对付UD的3个5，6级左右的英雄并不是很吃亏）。NE暴兵的速度是UD绝对比不上的通常的情况就是那时候偶乱矿有4，5个矿左右UD双矿交战完后POM到了6回家补给（因为交战的时候都在4个兵营暴兵2BR2BW）很快就有50左右的部队然后到UD分矿流星雨开起UD象征性的抵抗下就GG了。

当然这战术也不能保证NE在LT上对UD的胜率就能超过一半，毕竟你要双开别人双矿的时候你要有更多的矿而且一个不小心高等级的英雄被秒别人就翻盘了（还记得有个REP，MOON就用此战术4矿对FOV的双矿。无论是人口，经济，英雄等级MOON都处于绝对的优势。不过MOON的变身的DH在1点侦察只有传送没回程被FOV的侦察之眼看到，小强喝下隐型药水让DH的传送没用硬是杀了7级的DH，流星雨也阻止不了FOV翻盘，DH一直没办法复活祭坛被拆了3次）。但这战术没有明显的缺点和硬伤，绝对可以成为LT上NE打UD的主流战术。当然它不完美，也有缺点：机动性不高，对方的天鬼游击（BP少了没用多了浪费）；需要良好的经济支持，这就要求NE多矿，但对开矿的时机又有多少人能把握好？；个人觉得此战术对操作要求并不高，但对意识要求很严格，侦察特别重要。对方毁灭多可以考虑出几个角鹰，胖子多可以考虑出几个QML。对方如果放弃天鬼有时候甚至用仙女龙更会收到奇效，骚扰杀农民引诱对方出天鬼或ZZ等等。



总之一句话：战术是死的，人是活的。

暗夜精灵对空兵种分析

也许许多玩家都会觉得NE做为一个以远程部队为主的种族，其对空能力自然是四族中最强的。其实不然，下面请看笔者的具体分析。

众所周知，WAR3中空军的优势就是机动性。虽然NE在地面部队上机动性略占优势，但是其空军却无法媲美其他族空军穿刺部队灵活机动的优点。而地面对空火力又跟不上空军的速度，远古守护者又不能有效的应对空军的骚扰。摆上N多远古守护者显然是不明智的做法，而且依然无法防止采木的小精灵被屠杀。而此时对手却利用空军骚扰牵制NE部队，杀小精灵阻碍NE科技部队成型，自己却在外面分矿扩张并摆出TD的架势来防守。最终拖垮了NE……

好了，看完了空军流对付NE的大概思路，再让我们回头看看NE的主要对空兵种：

1. **弓箭手**，这是NE的1级兵，也是WAR3中最有效的对空部队之一。低廉的造价，低建造时间以及出色的防御穿刺伤害能力使弓箭手成为众多NE玩家对空的首选。但是对方不可能光用轻型空军来打NE的弓箭手海……。而低HP低移动力的弓箭手在面对空陆组合的“天地会”，以及群体杀伤魔法时[如雷霆一击，暴风雪，NOVA，闪电链，冲击波等]显得无比的脆弱，成片的倒下……

2. **树妖**，俗称小鹿，她的魔免技能很好的弥补了弓箭手害怕群杀魔法的弱点，而慢性毒药的减速也能让远程部队的齐射威力得到更好的发挥。可惜自身脆弱的无甲防御使其成为对方空军集中点杀的目标。

3. **猛禽德鲁伊**，鸟德也是NE对空战中经常出场的兵种之一。但可取之处除了那减5防御的精灵之火外，唯一的出场理由就是造价低以及3本能升级的飓风技能了。鸟德在自身防御上更是结合了弓箭手和树妖的弱点……。既不魔免，也怕穿刺……同样是对方优先秒杀的对象。

4. **角鹰兽**，角鹰兽是NE里比较鸡肋兵种。单挑的话，他在轻型空军里除了龙鹰骑士外谁都不怕，可是就是集体亮相的出场率低……。没办法，谁让这家伙只能对空呢？而且NE的战场补给能力差，这角鹰兽数量少了打不过石像鬼，出多了打赢了空战又不能攻城，对方转型出陆军的话，角鹰兽又成了摆设，还白白占着人口……所以不会成为NE对抗UD天鬼的首选兵种。顶多在对付ORC飞龙的时候出几只壮壮胆子吓唬人……不过ORC浪器一出，角鹰兽就废了。角鹰兽骑士则基本不在考虑之列，有钱造那玩意还不如出奇美拉来对地呢。

正是由于NE对空能力的局限性，才会使其他族在对阵NE的时候选择空军来进行牵制。而NE玩家需要做的，就是选择适合自己的战术，准确的把握战机，在对方兵力最脆弱的时候给予致命打击，使对方的空军无法成型，也无力骚扰，自己伺机扩张，这样离胜利就不远了……。当然这些还需要多打多练才能有良好的意识去判断把握战机……

对人族的TowerRush说NO(一)

TR，全称TowerRush，是一种在游戏初期带领农民到对方基地中修建箭塔配合大量低级兵强攻的战术，适合对处于近点的对手使用——例如常用的对战地图TurtleRock（以下简称TR）的近点。很多NE玩家都对使用TR的对手感到十分头疼，没有很好的方法来应对。

我国的NE天王WE.Suho在长期的实验和摸索中总结出了一套行之有效的战术，主要有两种思路：一是建筑流，二是双兵营（以下简称BR）暴弓箭手（以下简称AC）。这一期，我们主要为大家介绍建筑流的应对方法。

本文的前提一是对手选定Human（当对手随机时，请兼顾考虑使用此方法对抗UD的双兵营Rush和Orc的剑圣骚扰战术）；二是NE使用恶魔猎手（以下简称DH）首发而不使用中立英雄开局（因为有经验的Human探路时发现NE使用中立英雄开局，就不会来TR了）。

【建筑流的思路及特点】

☆基本思想：利用大量建筑的高生命值（即便刚造下不久的BR，也比一个AC耐打），吸引火力并且拖延时间，使得猎手大厅造完，之后以BR为守，建造远古守护者（以下简称BP）为攻，或者还可以加上弩车在后方射击，打掉已经变好的箭塔群，慢慢往前推进，直到拆掉所有箭塔。

☆优点：使用建筑流，不用攻击正在变化的哨塔，而选择积攒势力，之后攻击已经变好的箭塔，等于绕开了变化中哨塔的“修理Bug”。BP是建筑甲，又可以移动，3个BP加上前边两个BR挡着，能干掉已经变好的6至8个箭塔。加上弩车则更稳，无论多少箭塔都可以对付。

☆缺点：需要反应极快，每一步都不可失误，要考虑每个建筑的位置，及时取消被打的建筑。如果碰到只是战术型TowerRush的，则非常吃亏，或许对方民兵造了两个箭塔就撤了，连变都不变，或许造了几个哨塔并且正在变的过程中，一看局势不妙，就全取消了跑回去，家里升级基地，给NE家里留下一个烂摊子无法收拾。

【开局流程以及布局】

建筑流和“2BR暴AC”的方法开局流程是一样的：“开始：4w金矿，1w祭坛——1w造井——2w探路——3w金矿；如探到不是近点：4w以及之后的w伐木——6w或7w BR——7w或8w 第二个井；如探到是近点：4w BR——5w以后的w伐木——7w 第二个井”。布局是非常重要的，很多时候地形影响力巨大，在分毫必争的Tower rush战争中更是如此，不可随便摆放。建筑流顾名思义，对建筑的摆放则更加讲究（图1）。

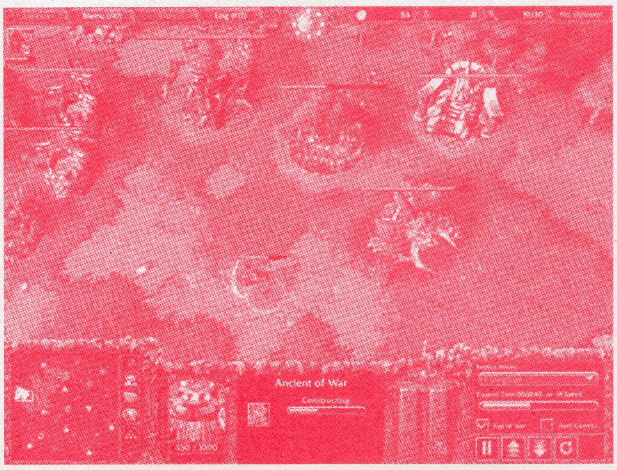


图 1

【祭坛：稍往外造】

开局4 wisp进金矿，1 wisp向外走一段距离（2秒）建造祭坛。因为如果祭坛造在基地旁边，那么就造早了，基地造出第一个wisp造井，则祭坛会先好，井还需要等2至3秒，这时候无法造英雄。那么如果要让井和祭坛同时好，就需要在第一个wisp造出来之前从金矿拉出一个wisp造井，则这样损失金子，因为从金矿到井额外白跑一段距离，又造成一段时间内金矿只有3 wisp。而造祭坛的wisp跑远一点，只会影响木材数量，而不会影响金子。

那么，把祭坛造在这个位置，wisp已经跑了2秒，基地造出第一个wisp造井，两者刚好同时完工，而英雄无论前往近点还是远点，都会大约经过祭坛的位置。祭坛晚2秒，但英雄也同样节省2秒路程，所以效果等同于早造第二个井。并且，游戏进行到中期的时候，祭坛也是外围阻挡大法师（以下简称AM）和 娜加海妖（以下简称Naga）压制的建筑之一，造到里边就会使得外边单薄，而里边拥挤。内部的空间应当尽量节省给月井和知识古树。

【第一个井：靠近基地而远离近点】

基地造出第一个wisp造井。为了让井和祭坛同时完工，这个井不能距离基地太远。并且要远离近点方向，这是为了防止Human初期可能的自杀性Rush——有一种Human，开局5农民就分1个去探近点，如果NE在近点，他立刻就再变3个民兵跑过去，那么NE的第一个井如果位置不好（太靠前），就被打掉了，打掉的话连英雄都造不出来，之后怎样就很难说了。

那么造在图1所示的位置，距离近点最远，而又靠近基地，如果民兵突击月井会刚好打不掉，能够修好。

【第二个 wisp：探路】

重要点：基地造出的第二个 wisp 向近点探路（此时金矿仍然是4 wisp采矿）。探到近点就留下，探到不是近点，就继续向远点进发。这时探路，从安全角度来说，是为了及时判断Human是否在近点，以决定是否4W放BR。如果祭坛造好了再探路，等发现近点，再造BR时已经有危险。Human探到近点立刻民兵起义加上已经造出的1 FM，强打正在造的BR。BR造不起来，AM到了，换一波民兵继续打，NE就败了……即便勉强守住，也已经吃了大亏。

可以参考ESWC上Apm70负于Sky的一场比赛，用第2个wisp而不用更早的wisp探路，例如开局5wisp之一探路，是因为4w BR已经足够安全，不会被砍掉，更早造BR无端耽误木材采集。只要在4w造出之前探到近点，就可以决定4w是否放BR，因此2w探路最合适。

从经济的角度来看，在TR这个地图，用1个wisp早探路，比2个wisp探两边更合适。因探路而损失的木材与探路出发的时间无关，只与wisp走过的距离有关。设近点之间距离X，远点之间距离Y（X < Y），则这个wisp走的距离是X（1/3概率），或 X + Y （1/3概率），或 2X + Y（1/3概率）。如果用两个wisp同时向两边探路，两个wisp走的距离加起来是2X（1/3概率，对手在近点，两个wisp各走了X距离停下来），或X + Y（1/3概率，近点没人，停下一个wisp，探远点）或2X + Y（1/3概率，近点没人，停下一个wisp，探到远点没人，再探）可见1个wisp探路经济上比2个wisp探路更优，只是有时间问题，第2W早探路弥补了缺陷。

【BR：近点则造在基地中间，远点可以造在门口】

我们的主题是抵挡TR，而最难对付的TR无疑来自近点。在2W探到近点敌人之后，3W补足金矿，NE及时的在4W时放下了BR。位置大约在基地中间。不能太靠外，虽说有一些可以利用的技巧，例如"BR站起来挨打+ AC打门口"，不用英雄。但因为近点，还是先考虑一下安全问题吧。如果对手TR，NE使用建筑流需要这个BR保护第二个BR造起，因此不能太靠外；使用2BR AC时则需要第一个BR距离后方的基地与井水不太远，否则AC出来会被FM阻隔而无法利用基地纵深，在初期这是严重的问题。

注意：BR应造在中间而不太靠里，是为了建筑流考虑。假如使用建筑流，需要在第一个BR的背后（相对于敌人）造第二个BR，如果第一个BR已经很靠里了（例如：靠着基地），那么第二个BR就只能造到基地深处，这样造出来还要走出来一大堆距离，等于被对手憋住了大部分地盘，对局势无益。

若Human不在近点，那么危险就小多了，可以到70至80木材时候放下BR，然后是第二个井。这种情况下BR可以放在门口。

【第二个井：遇近点则造在基地后方】

就好像NE内战中DH对POM（月亮女祭祀）的思路一样，要么砍BR要么砍井，BR造的晚了被砍，造的早了，影响木材，井就会晚。近点Human看到BR早，如果仍然坚持进攻，那就是砍第二个井了。因此探到近点，第二个井就要放到后边去，最好放基地背面，如果hum坚持要打他，就免不了被基地打几下，而且未必打的掉。也可以放在基地深处，Human根本没视野，又远，权衡之下不会攻击月井。但缺点是距离太远，不方便自己用。

【英雄DH：保留技能点】

这是很关键的一步！在英雄出现后的几秒，需要通过各种情形来判断，然后才决定技能。正常当然用Mana Burn，而面对各种各样的Rush，尤其是TR，尽管用Mana Burn或者自燃也不一定会输，近点仍然推荐使用闪避！闪避不仅变相提高了DH生命值，也使得月井治疗效率提高，因为被动技能不消耗魔法值。

【针对对手的分析】

假设Human没有任何rush的动作而是去MF，NE就可以造到10 wisp伐木，升级基地了（这时，含英雄和采矿的5wisp，共20人口，时间为1分34秒）。

本文着重研究初期Rush的情况。Human的TR大体可以分为两种：正常型（也就是AM开局的）和投机型（也就是中立英雄开局的）。在2w探路的情况下，无论如何都能够在英雄出祭坛之前探到对方，也就看到了造祭坛的进度，晚造祭坛的自然是中立开局了。

为什么说中立英雄开局是投机呢？因为NE有些开局是不怕TR的，例如NE的中立英雄开局，雇佣黑暗游侠、兽王或者地精修补匠。这种情况下Human用中立英雄开局，Rush固然会失败，不rush更不知道该怎么打了，中期的优势荡然无存，无论怎样打都难以取胜。Human开局在还没侦察的情况下（祭坛是第一个建筑，不可能等探路再决定）就用中立英雄打法，是投机冒险。当然也不排除有个别Human先造祭坛，但是后来决定取消AM，改中立英雄——这种战术迷惑性很强，但是会留下漏洞，因为中立英雄往往有自身缺陷（例如Naga走路速度太慢，要对抗DH需要多一点兵），而先AM后取消改中立的打法，兵其实还是和AM带的一样多，AM +加2个步兵不怕DH，但Naga + 2个步兵怕DH，如果是Naga + 3个步兵就不怕了。那么如果多等一个兵的时间，NE相对也会准备充足一些。

总的来说，对付中立英雄的TR比对付AM的TR容易，因为中立英雄比祭坛英雄出现的晚，如果近点还要专门跑去酒馆，浪费时间；如果远点，那也就相当于AM跑过去一样的时间。远点TR本来就缺乏威力，而NE探路发觉中立开局，第二个BR可以早造，更加容易防住。

无论是哪种TR，在DH出祭坛后不久，我们发现了敌人险恶的用心（看到AM带一票民兵跑来）不要犹豫，补

第二个 BR！

【建筑流的具体操作流程】

建筑流的具体操作流程我们将用图示的形式来为大家展现清楚（图 2 —图 6 ）。

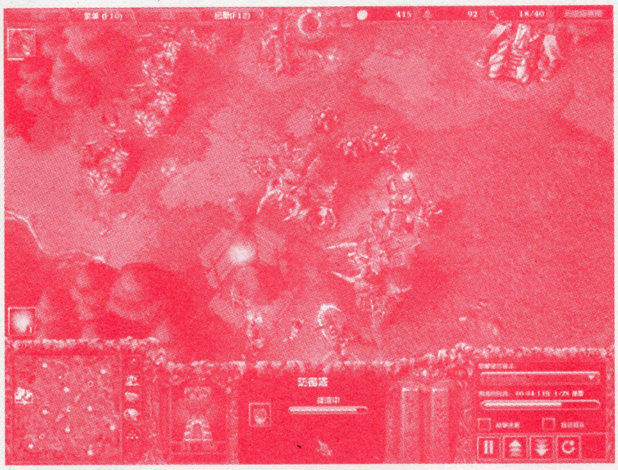


图 2

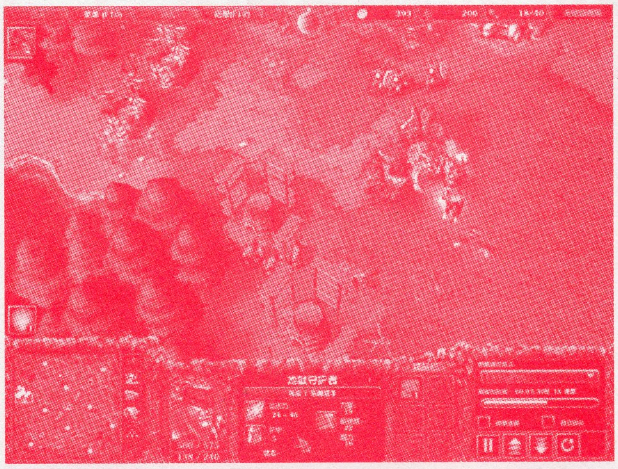


图 3

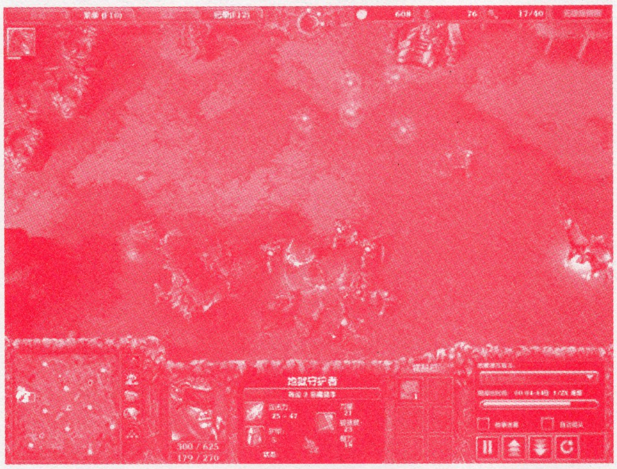


图 4

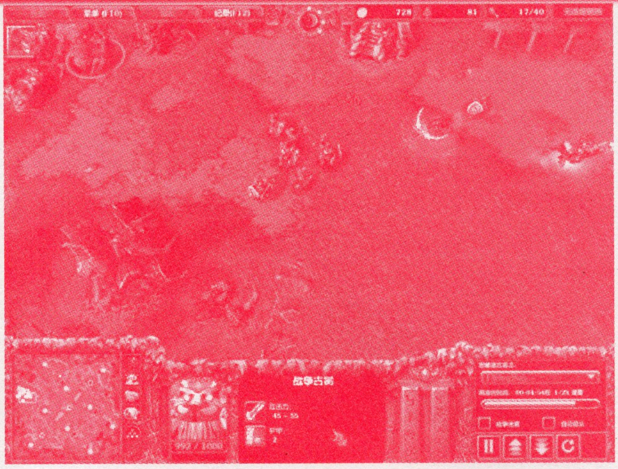


图 5

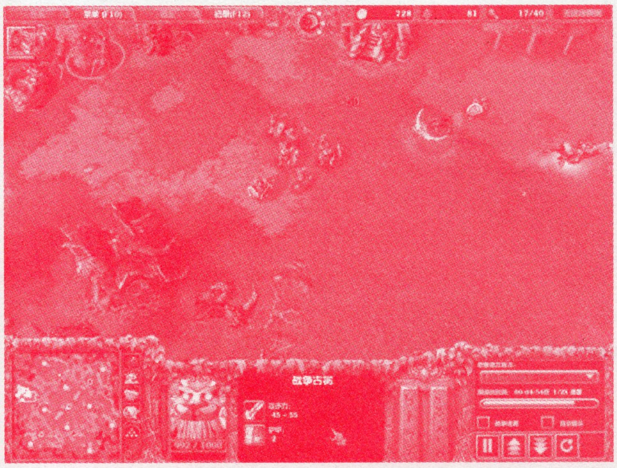


图 6

【针对建筑流的概括性分析】

最适合建筑流战术发挥作用的是LostTemple（以下简称LT）这张地图。在LT 上，处于长远的战术考虑，对位应该首先考虑扩张（利用 1BR 和英雄 MF 掉分矿点），而临位以上来就扩张则十分危险。有经验的处于你临位的对手如果侦察到了你的意图，肯定会来 TR 你。所以，在LT 上，先不要着急造 BR 。探路看到是对位就先扩张；相反，如果是临位就 BR 和 BH 一起造，出女猎手——如果这个时候对手来 TR 你，那么你只能依靠建筑流了。

【特殊情况下的应变、以及需要注意的问题】

其实近点对战 Human 有很多特殊的情况可能出现，没有准备的话往往作出错误选择。

1. Human 开局不探路，直接 3 至 4 民兵冲向近点，攻击第一个月井或者祭坛。本来不想考虑这种情况，因为这种简直就是投机和自杀，不成功就成仁。但可以想象，如果哪个不太强的Human 在TR上碰到了Moon这样的对手，也许会这样投机一把的，毕竟有 1/3 概率是近点。那么如果对手真的有这么好运气，跑过来砍了祭坛或者月井，不用慌张，及时取消，并且把 1 至 2 个 wisp 拉出门，连同本来去探路的

那个wisp，一起到地图中间，重造。英雄肯定来不及造了，到时候就雇佣中立英雄。

2.NE 2wisp探路，探到近点，而Human这时看到了wisp，也推测出NE一定在近点，于是立刻3民兵出动。这种情况下家里的BR造不出来，而Human只要每一段时间换新的民兵过来——拼命造农民就行了，FM也有1、2个，反正不让NE造出BR来。所以，第2个 wisp探路到近点，如果对方看到wisp之后立刻变民兵冲过来，这个探路的wisp就要负担起重任，到野外造BR，这个位置在近点之间的两条通路之一，那片树林靠近地图中部的地方。这样一来，民兵冲到NE家里，却发现除了造好的祭坛和第一个井之外，什么都没有，也就无法造成威胁了。

3.民兵变回农民之前，应坚决避战，躲到基地背后。4个民兵的战斗力相对于开局那一点兵力，实在太强。

4.在之后DH + AC 对抗AM + FM时，DH不要乱跑，尽量减少后退的次数。即便受到攻击，也要继续站住和他打，不要由于掉血就频繁后撤喝水。后退的时候不能攻击，却仍然会被远程的AM和水元素打到，亏啦。其实不必担心DH受到攻击，因为那样就保护了AC，升闪避的DH即便红血，喝下2口井水也能补满。

5.在面对完工的箭塔和少量FM时，永远优先攻击FM。例如，7AC面对3箭塔和2FM，这时候应该集中攻击FM，贫血AC隐身。2个FM撑不了几秒就被杀死或者赶走，这样就能够继续攻击箭塔了。如果反过来，以为2FM不多，不构成威胁，继续攻击塔，则会慢慢丧失优势。

无论遇到什么情况，冷静是第一重要的。

对人族的TowerRush说NO(二)

【2BR暴AC的思路及特点】

基本思想：利用基地的攻击力，以及建筑摆放形成纵深：AC可以射击步兵（以下简称FM），而FM要打到AC，就会受到基地攻击。在基地的保护下，2BR完成，AC始终攻击FM，造成Human正面兵力不够，相比NE有2BR，此消彼涨，多造井，用井水治疗DH。在AC稍微有数量的时候突击箭塔，利用农民互相的碰撞体积以及走路速度问题打掉正在变的哨塔，之后时间久了，Human正面兵力不足，即便箭塔变好也打不过成型AC。

优点：无论对方想要民兵rush、TowerRush或者只是骚扰，NE都不吃亏，在挡住后可以立刻反制。

缺点：AC脆弱，如果在天黑时被杀2个AC，就无望挡住了。需要熟练并准确使用A键，熟练使用不停顿治疗（一边跑一边月井R目标），熟练使用隐身。

【开局模式】

“2BR暴AC”和建筑流的方法开局流程是一样的，上一期中已详细介绍过了，在此不赘述了。需要注意的是，在这里给大家推荐一种办法：牺牲一点经济，损失一些金子而换取一些木材——基地造出的第1wisp造井，第2探路，第3补足金矿，此时发现对方在近点，关键在于立刻从金矿退出2个wisp伐木（图1）。建议之前把金矿编号，让这一步更快捷。接着同样还是第4wisp造BR，而造完第一个井的wisp补进金矿，再加造出一个wisp也进金矿补足。这样做牺牲了少量金子，但更快达到40木材，建造第二个井。不仅降低民兵突袭月井带来的危险，也让第一个AC不卡人口，不影响发展。第二个月井大约在125秒建造完成，从而解决了矛盾。（图2+图3合成）

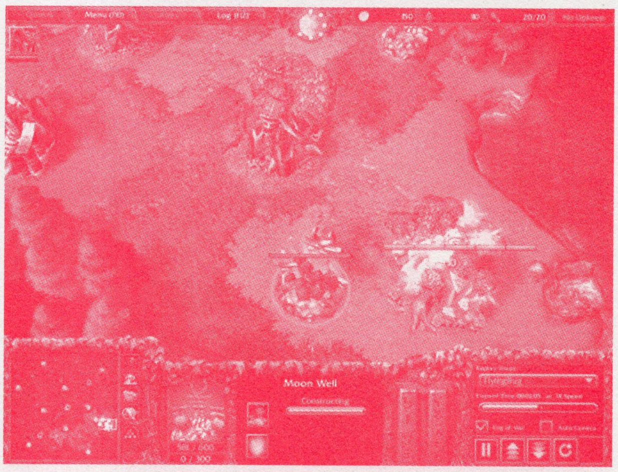


图1

同样是放第二个战争古树（以下简称BR），位置却和建筑流不同。建筑流的思想是以建筑换农民，争取时间，坚决不攻击步兵（以下简称FM），不造AC，让FM的优势得不到发挥（因为FM克制AC），然后用“建筑+弩车”翻盘。而2BR暴AC的思路，正好相反，目标始终是FM，在早期AC不够多的时候，合理利用建筑格局以及天黑后的隐身来保护自己。

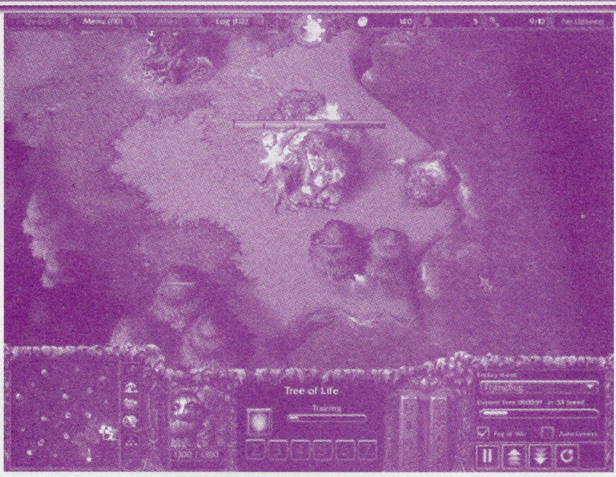


图 2

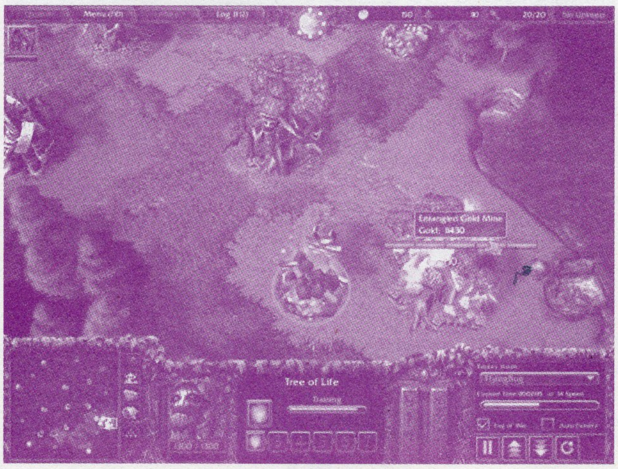


图 3

在2BR完成之后，AC数量可以反超FM，这时候FM由于没举盾，数量也不够多，难以起到保护箭塔的功效，随后大量AC就能够打掉箭塔。因此2BR暴AC的第二个BR应造在后方，例如基地的旁边（图4）。这是因为第一个BR要一直造AC，不能站起保护第二个BR，则第二个BR造在前面没有好处；另一方面，和建筑流不同，这种情况下造好的第二BR并不需要靠近箭塔来攻击，因此造在后方出兵就足够了。

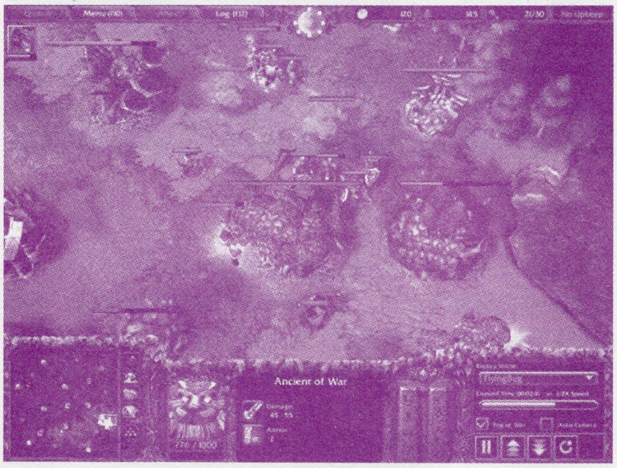


图 4

随后基地停止造wisp，造第三个、第四个月井。相比起建筑流，2BRAC主要是缺钱，而不缺木材。有7－8个wisp伐木（含探路）够了。基地停造wisp，也是为了能够腾出手来防御，保护AC。在造第一个AC的同时，造第三个井，用来支持恶魔猎手（以下简称DH）。

【2BR暴AC的具体操作流程】

探路Wisp在Human门口，发现AM出了祭坛直接带一票民兵跑过来。（不可以根据观看伐木场来判断！因为Human都是先带民兵冲过来，再在家中造伐木场的。）这时候你需要做的是：BR开始造AC。

关键点1：DH选择闪避

上一期说过闪避对抗Rush的作用。在使用2BR暴AC的情况下，闪避尤为重要，因为没有建筑来吸引火力，实际只有DH一个肉盾，而弥补的办法是多造井。在建筑流中，DH不会硬抗，以逃跑和牵制为主，井水不多，DH使用什么技能差不多。而在2BR暴AC的时候，井水多，DH使用闪避而额外得到生命的效果就显得很突出。

在大法师（以下简称AM）带2FM4民兵冲进NE基地时，第一个AC刚走出兵营。不得不说，这时兵力很悬殊。Human在开始75秒兵营完成，造FM，而NE在判断Rush意图之后开始造AC，一般是游戏开始130秒之后，因为115秒英雄走出祭坛，需要一段时间才能判断对方要怎么打。

NE面临的局面是1AC对抗2FM。尽管Human作为进攻方，常有一个兵在赶路而无法发挥作用，但民兵的力量也不可忽略。NE利用布局才能渡过这一段时期。之前说过，第一个BR位置距离基地不太远，AC出现之后向基地背后撤退，道路不会被阻截。而基地已停造wisp，如果步兵或者民兵追进来，就会被很强攻击力的老树拍到。这样就可以暂时逼退步兵和民兵，保护了AC。

这时是游戏开始后170秒左右。民兵变回农民开始造塔。距离箭塔完成还有75秒时间（25秒哨塔+50秒箭塔）民兵一旦变回农民，human的兵力优势就不像刚才那么可怕了。这时DH和AC就可以跑出来战斗。170秒时的兵力对比："DH+2AC" vs "AM+2水元素+3-4FM"。

关键点2：攻击目标——FM

2BR暴AC的精髓就是攻击FM，攻击其他单位只会陷入圈套而已。常见的情形是，AC攻击正在升级的哨塔，农民修理，FM攻击AC，到最后哨塔没拆掉，AC却死光了。正确的办法是，主要攻击FM，次要攻击刚建造少于3秒的哨塔，再次攻击正在升级的哨塔。

在Human民兵变回农民之后，DH和AC就可以从基地里边钻出来攻击FM了——不要怕AC数量不如FM多，Human其实也很矛盾，如果NE攻击FM，而Hum却攻击前边的DH，要消耗几个FM才能把DH打到红血呢？升闪避的DH本来就耐

打，红血了喝口井又满血了，所以打DH显然不划算。绝大多数的Human，会或迟或早的把目标对准后边的AC。嘿嘿，哪有那么容易被打到。对手追哪个，就把哪个拉到基地大树后边再转身打。FM只有后退。然后AC再出来打……

如此在天黑之前，通过利用建筑保护、AC射程优势以及井水治疗，至少可以将一个FM打成红血，而不损失AC。无论杀死他也好，赶走他也好，效果是一样的，那就是把他从战场上驱除。

这时第二个BR已经完成，开始生产AC，初期的兵力劣势开始逆转。而另一方面，随着AC数量的提升，FM受到的伤害也越来越高，造成减员，而没血的AC可以跑到基地里边躲起来，或者隐身。

180秒：2ACvs3FM

200秒：3ACvs3FM因为赶走了一个红血FM，而自己没有损失。第二个BR完成

220秒：5ACvs4FM由于2BR生产速度比Human1BB快，以及AC利用射程攻击FM造成减员，兵力已经逆转

240秒：7ACvs1-2FM箭塔完成，但是FM全死了或者红血撤退了，不能够保护箭塔。

这时NE仍然是以每20秒出2个AC的速度补兵，而Human在兵力劣势下却只能每20秒跑过来1个FM，一个一个的上简直是送经验。这时候Human唯一的机会在于，让箭塔对AC造成威胁。这直接取决于箭塔的数量。在240秒的时候，假如FM死光，却有4箭塔完成，那么NE仍然相当难守住，Human有机会拖延到升级FM举盾，又或者一直消耗到第二天天亮。NE井水断流，就会输掉游戏了。

关键点3：遏制箭塔数量

前文说到主要攻击FM，并不是说放任箭塔。在箭塔完成之前，NE其实有两个机会摧毁他。第一个机会是在哨塔刚造下时，不超过3秒的时候，DH+AC可以瞬间摧毁他。时机较难把握。但如果能让Human造不起来新的哨塔（甚至于来不及取消，损失资源），非常值得。第二个机会是在哨塔升级箭塔的时候，前提是不止有一个正在升级的哨塔（一般都会有3、4个一起变的）。看到这里你也许会问，前文特意强调不能攻击正在升级的哨塔，岂不是自相矛盾？在1.16完全不可行，而自从1.17却让NE头疼不已的TR，实际是基于农民修理Tower超快的速度。但没有农民修理的Tower，仍然脆弱的像一张纸。

这个机会就在于，利用农民的行走速度慢，以及互相的体积干扰而不能最快速度到位，先佯攻一个塔，等农民凑过来修理，再猛攻另一个塔，使之不能及时得到修理而被摧毁。所谓兵法之“声东击西”（图5－7）。



图 5



图 6

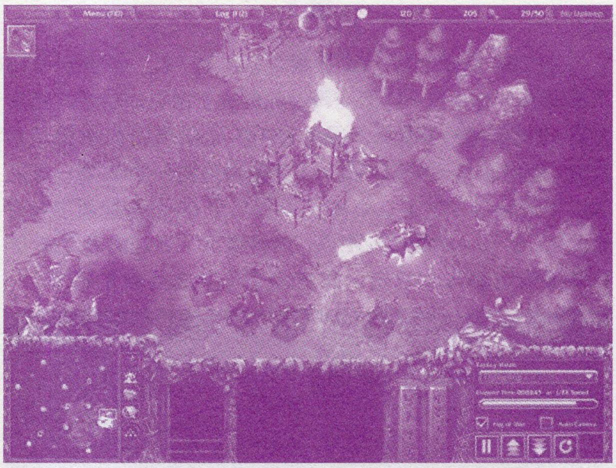


图 7

如图，两个以上哨塔正在升级箭塔。攻击其中一个，所有农民都会围上来修理，毫无疑问这时是打不掉他的。然而我们的目标就是让农民聚集，修理这个哨塔，而真实的目标则是另一个哨塔。AC忽然转换目标，攻击另一个塔，农民再赶过去，已经来不及了，于是就这样被打掉了。用这两种办法，最起码可以把箭塔数量限制在2-3个，火候掌握的好，甚至可以摧毁所有塔，让对手血本无还。

需要注意的是，转换目标攻击哨塔的办法属于突击性质，也就是说，之前一直在和FM打，忽然突击哨塔，突击之后又攻击FM。这样做的原因是，之前只有1个、2个AC，攻击力有限，无论怎么打塔，农民都可以修理好，这就等于浪费了攻击力。

另一方面，持续攻击哨塔及箭塔，也无法摆脱被FM克制的关系。而到了4-5AC时，已经对哨塔有所威胁，之前FM由于被AC攻击，已经减员，而2BRAC数量增多，不再怕FM了。农民数量这时仍是开始的那4个，箭塔却没变好，正是突击的极好机会。有些Human对突击应变不够快，被一次冲掉。

有经验的Human会开启农民的自动修理功能，但也很难防止声东击西。一个哨塔被打，农民自动跑过去修理的时候，另一个哨塔就被打掉了，AC的射程使得她们站在原地就可以改换攻击目标。

总的来说，只要让箭塔不超过3个，AC很多而FM死光，这盘游戏就赢了。像7ACvs3个变好的箭塔，一点也不吃亏，必要的时候还可以把外边的BR站起来当肉盾（注意修理），里边的继续造AC。修理的农民太多的话，就先齐射农民。

【针对2BR暴AC的概括性分析】

2BR暴AC适合绝大多数情况，包括TR远点、TM等地图。近点也可以使用，只是需要考虑的东西多了一些，例如人口卡住与正常发展路线矛盾的问题，脆弱的AC也需要更为细腻的操作。

但2BR暴AC战术转型、应变能力比建筑流强，设想Human只是带民兵吓唬一下，不造塔，而骚扰wisp。或者在对抗建筑流时，发现已经无法阻止NE造起更多的建筑，索性不再补充民兵上前线，只是让"AM+FM"继续骚扰，家里升级基地，而这个时候NE家里一片乱糟糟，万万不敢升级基地，也不敢让BR坐下生产HT，要等用大树赶走Human全部部队，再造兵和升级基地，发展已经落后太多。

而以2BR暴AC对抗，就没有这等问题。2BR暴AC反抗Rush成功，意味着对方的FM已经大多阵亡，NE能够立刻反压对手。而且不像建筑流那样造很多大树，木材和wisp都不会缺乏，无论任何时候发现局面已经优势，就可以立即升级基地。

【特殊情况下应变以及需要注意的问题】

1. 民兵变回农民之前，应坚决避战，躲到基地背后。4个民兵的战斗力相对于开局NE的那一点兵力来将，实在太强大了。

2. 在之后"DH+AC"对抗"AM+FM"时，DH不要乱跑，尽量减少后退的次数。即便受到攻击，也要继续站住和他打，不要由于掉血就频繁后撤喝水。后退的时候不能攻击，却仍然会被远程的AM和水元素打到，反而是吃亏的。其实不必担心DH受到攻击，因为那样就保护了AC，升闪避的DH即便红血，喝下两口井水也能补满。

3. 在面对完工的箭塔和少量FM时，永远优先攻击FM。例如，7AC面对3箭塔和2FM，这时候应该集中攻击FM，贫血AC隐身。2个FM撑不了几秒就被杀死或者赶走，这样就能够继续攻击箭塔了。如果反过来，以为2FM不多，不构成威胁，继续攻击塔，则会慢慢丧失优势。

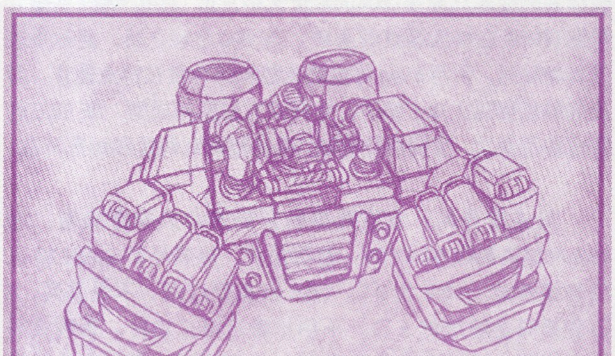
【NE对抗TR全攻略编后语】

我们用了两期的时间介绍了NE初期对抗HumanTR的两种主要思路。也有一些选手使用介于两者之间的战术，例如出AC的同时在箭塔旁造BR。但仔细分析的话，两种思路是很难结合到一起的，毕竟他们的思想是相反的，2BR暴AC利用的是Human要造塔——资源只能1兵营FM——在一定时间后AC能够在数量上反超，从而把FM克AC，AC克塔这个平衡打破，将FM踢出战场后，AC才能战胜箭塔。因此2BRAC从头至尾都注重攻击输出。资源有限，2BRAC除了提供人口和给DH补血的月井以外，其他资源都要生产AC。

而建筑流则是利用建筑的耐打，让战场上我方的总共生命值大幅提高，来吸收攻击。如果一边出AC一边在箭塔旁多造BR，就不会达到这种效果，因为战场上出现AC，就会成为对方优先攻击的目标，大树固然血多，如果根本不被打又有能什么作为。AC数量少了，总也打不过FM，也就没机会把越来越多的FM赶出战场。那边的BR造好了，光凭他自己，是无法打败箭塔的。

两个方法相比较，笔者认为，在掌握了细节的情况下，使用2BRAC无论从安全性，还是从战术效果，都胜于建筑流，更值得推荐。

想真正地把防TR做到位，还要靠实战的千锤百炼才能成功。希望大家多多练习，以后在面对使用TR的对手时都能自豪地说"我不怕TR！"



LostTemple NE vs Orc之单矿篇

LostTemple是一张历史悠久的经典地图，目前被誉为"Orc打NE唯一有机会的地图"，在三局两胜的正式比赛中如果Orc输给NE，下一张地图多半会选LostTemple。

【地图分析】

LT的特点：地图尺度大（相当于GW），分矿近而弱（容易扩张），没有酒馆（NE的恶梦），中间有生命泉水（Orc的最爱）。尤其后两个因素使得LT上NEvsOrc的战术不同于其他地图。

Orc的主流战术是单矿剑圣+G，以MF为主，然后配合狼骑、科多、投石等形成阵地战组合。这跟其他地图区别不大，只是地图中央泉水的存在使OrcMF更爽、损失更小，不用贴药膏。NE却无法雇佣兽王，缺乏肉盾，以三远战术对付比平常更高级的剑圣，不占优势。吹风流同样缺少中立英雄兽王和地精的配合，效果更差，Orc只要出大量狼骑打游击战，红血的去泉水休息，这种情况NE想要赢就实在太难了。

NE也有优势因素，容易扩张。在不受骚扰的情况下，NE不仅能像Human一样速开分矿，而且资源分配合理的多。但如果对手获知了NE的意图，速分矿往往变得投机，可能被直接Rush掉。不过，即便不速开矿，也能先MF掉，随着游戏的进行，一旦时机合适就能扩张。

使用单矿开局还是双矿开局，取决于双方的位置，还有一些运气。想在LT战胜Orc，两种都必须掌握。本期我们将主要为大家介绍单矿对抗Orc的战术和细节。

【单矿篇】

上文分析过，在LT这种地图使用单矿吹风流太过离谱，Moon曾经用过，但是后来也放弃了。单Warden的打法由于需要多MF，往往直接开矿暴兵了，不能算单矿打法，况且单Warden在剑圣成为主流的现在，效果大不如从前。单矿比较稳妥的战术只能是DH和KOG带无甲三远（即HT+鹿+鸟德），早期DH+HT在神庙骚扰剑圣MF，在KOG出现之后、而对手还没有狼骑时，利用Wisp的自暴驱散和保存权仗捞点便宜，用良好的侦察防止Orc偷矿，直到双方部队都成型，NE的三远形成前后层次，买到群补卷轴，再寻找有利时机和地形开战。

首先是开局，本族英雄的开局想必大家都知道，等160木材同时造BR和BH，然后是井，接着补Wisp到20人口升级基地，1BR出HT。1BR出兵是过渡，不是暴兵，2口井暂时足够提供人口，不用抢着造第三口井，否则会进一步消耗木材，耽误科技速度。HT开局升级基地本来就晚一些，单矿时如果NE与Orc的科技速度相差达到1分钟，全局就很危险了，毕竟晚升基地、晚造建筑，不会为你省一分钱，兵还是那几个，投资科技的钱也没少花，却处处比对手落后，机会就都丢掉了。

小提示1：有关建筑摆放，Moon的摆放格局比较赏心悦目，将月井松散地造在外围，中间是各种兵营。建筑之间不紧不松，既能保护主基地，又能为全局考虑。有时开局建筑太紧会导致不方便造高级树，或防守时阵型摆不开等等，偶尔还因为视野不够宽阔，被对手于视野外偷偷造的Tower所威胁。其他地图的基地没有LT这样大的地盘，又要防止剑圣疾风步骚扰，用建筑贴着树木建造来保护Wisp。而在LT不必，一来路途遥远，剑圣多是去中间神庙MF，二来LT每个点位都存在足够多的"天然死角"，Wisp放在死角，让剑圣及大G看得见、摸不到。这个技巧我们将会在以后的相关文章中重点介绍。

在英雄踏出祭坛之前，已经得知对手的位置。探路的特别技巧会在双矿篇里详细介绍。如果打定主意，单矿开局，正常探路就可以。探到后，把Wisp放进靠近路口的死角，等英雄出来时候再侦察一下。万一对手用先知而不是剑圣，Wisp就快逃跑。一般Orc用剑圣，Wisp侦察看他往哪里走，被打就再回去躲起来。

【前期的骚扰】

剑圣出门去中间神庙，会绕过门口的3个小怪，直奔神庙左上或者右下MF。NE的DH也是一样，绕过小怪去捉他MF。NE先前用两个Wisp探路的话，一个探到对手，另一个就可以拐进来，放在神庙左上、或者右下区域附近的树上，能够看到那三个野怪的情况。不过，在一开始没天黑时，Orc倒不会把大G带进来帮助MF，因为这时只有1个G，帮助不很大，左上右下有会撒网的野怪，剑圣跑得掉，大G被网却跑不掉。因此常见状况是剑圣练里边，大G打门口或等在外边。

DH三陪剑圣（图1），左上和右下有一边用Wisp监视，DH跑到另一边站着，剑圣如果MF一定被捉到。被吸50魔法，而为了不被吸，开疾风步逃跑需要75魔法，Wisp被砍，自暴也吸魔法。这样两三次，剑圣就空魔了。1级疾风步持续20秒，如果20秒内没有看到剑圣，那他很可能放弃左上右下，而去打门口小怪之类的地方了，注意一下对手大G的动向。在这里，能够捉到剑圣就算成功，不管Manaburn吸到还是逼他多用几次疾风步，效果都是消耗他的魔法，空魔的剑圣不能三陪，甚至MF都没了优势。

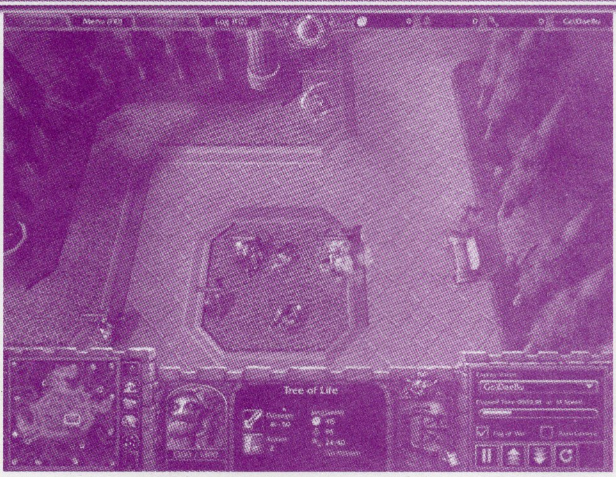


图 1 - 骚扰

天黑时第一个HT才赶到，Orc可能已经有3个大G了，他可以双线MF，例如剑圣绕圈带着DH跑步，大G打左上或右下。及时发现的话，可能抢到经验或者宝物，空魔法的剑圣其实和DH半斤八两，大家谁抢到经验和宝物都看操作。在开始升级基地之后，研究夜视，到了天黑效果不错。

小提示2：注意HT的走位，贸然冲入大Gvs野怪的现场，很可能反而被野怪撒网，因为撒网优先针对跑动的单位。反过来我们也有机会利用它，DH追击贫血大G路过时，打醒野怪，它们网住大G，之后两边一起群殴……哎，可怜的大G。

前期在神庙地区的小打小闹，有生命泉水的存在，一般两边都不会损失任何单位，只是抢一抢宝物、经验，DH1或2级，剑圣顶多也就2级。这里能看出HT骚扰的意义，如果没有HT，只DH孤家寡人一个，剑圣可以顶着骚扰MF到2级甚至3级。LT神庙的小怪较为集中，又有泉水免费补生命。NE选择自己MF的话，就要出AC，AC过于脆弱，带进神庙地区等于送死。在地图别处MF则等于把整个中间优势送给对手，除非能开矿，否则这很不合算。而HT是和大G平级的兵种，机动性也不错，还能在中间休息时利用隐身，独享泉水（打醒怪物然后自己隐身，大G只好四处逃窜）。综合看这一阶段的意义是不让剑圣MF太多，DH与剑圣同级别，等中期两边都有二英雄和4至5个兵，正面对抗就旗鼓相当了。由于地图太大，DH和剑圣都很难抽出时间去买速度之鞋，也不可能去对方家里捣乱。在其他地图拆掉Orc商店会给对手造成较大困扰，LT上这样做基本没作用。

【趋利避害，把握时机】

NE到2级基地完成之前，一共出4至5个HT、3个井，补一个商店。除了三陪对方，有空也可以自己MF，至少把对着自己基地门口的小怪干掉，方便以后过路。2级基地完成，立刻祭坛造KOG，同时造下BW和BL。这时要当心一个问题，那就是Orc的科技原本比NE快一些，两边都最快速度训练第二英雄的话，Orc的SH会先出现（NE用DH+HT缠斗骚扰，Orc必定出SH升妖术）。SH出现在战场了而KOG在家里甚至还在祭坛里，这时NE是绝对劣势的，一定要先撤退（图2），可以打打分矿之类的地方，再回家补给一下。必要的时候，Wisp自暴驱散变形来救HT。

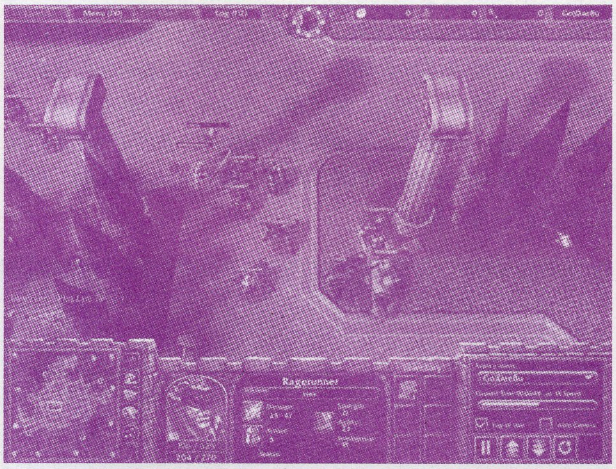


图 2 - 要及时撤退防止被SH赚便宜

小提示3：KOG出现后，从商店购入保存权杖，进一步骚扰Orc。对比一下，有酒馆的地图都是DH骚扰，兽王练级，那么在LT上KOG为什么不一样呢，从前期到中期都要与Orc抢夺中间的优势，又出了HT而不是AC，不擅长MF。

前期做到不损失而限制了剑圣等级的话，KOG一到，就能追上去强行赚他的兵了。KOG和SH是很相似的英雄，都有一个减速型技能和一个召唤技能。被缠绕和被变形的兵会受到齐射而死去，但两个种族的特点不同，NE有Wisp，能够自暴驱散变形。这时去寻找Orc在何处MF，SH还没升到2级，狼骑也没有出现在战场，两个英雄拼魔法的话，Orc被缠绕的大G会很容易挂掉，NE被变形的HT却可以通过Wisp自暴救命，Wisp用完了还有保存权仗，而且这么久时间DH早就把SH吸成废人了。如果Orc选择变形英雄，也用一样的办法对付他，Wisp自暴驱散+保存。NE最好不要选择缠绕杀对手英雄，因为缠绕英雄持续时间短，英雄走得快，有加速卷轴。战斗时小心保护KOG，保存最好交由DH拿着；然而如果打算使用游击吸干SH魔法的策略，就让KOG带保存保护冲前的DH。

这阶段各种努力的意义在于狼骑或飞龙出现在战场之前，阻止Orc去MF中央泉水，或阻止SH单独练到2级，"三远成型+双方英雄拉不开差距=NE优势"。二发英雄用KOG而不用Warden，因为Orc使用加速卷轴就能救回被毒镖减速的单位，而KOG缠绕持续时间长，对手也无法救兵。这样就保证了大家谁都别想MF——如果SH1级升蛇棒，不仅不能阻止DH前来无止境地Manaburn，还要搭上几个大G；如果升变形，若不能在NE三远初具规模之前升到2级，SH没有蛇棒技能，正面作战时三远便能够战胜大G+狼骑了，进而将优势通过不停的战斗扩大，到时SH再升级也已经劣势了。这就是从开局到现在NE一直所争取的情况。

作为对手，Orc玩家当然也有自己的心得，其实游戏

过程中两方均拥有优势时期，例如Orc的SH出现而NE的KOG还在祭坛训练，Orc趁机把中央泉水MF掉，这自然是NE不想看到的情况。如何取得优势？一方面在于趋利避害，把对自己不利的因素缩减到最低，而想办法把对方的劣势挑出来，例如前边说的只造2个井升级基地，缩短科技差距；另一方面就是硬碰硬的操作，例如前期两英雄争夺打死野怪最后一下的经验、宝物。再举例，受伤大G在泉水休息，如果仅仅追击，永远也杀不掉绕圈走的大G，但利用HT的机动性，从泉水两边截堵，Z字步挡路，或结合地形围杀，则有机会改变结果（图3）。

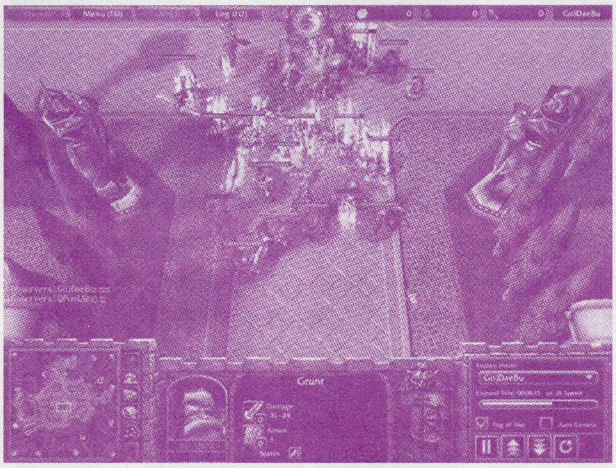


图3－从有利的方向夹击Orc

【猫头鹰——被遗忘的侦察利器】

上文说NE先渡过一段劣势期，再有一段优势期，但时间不长，很多NE这时的缺点在于摸不清对手的MF路线。机会一瞬而过，待发现时已经太晚，飞龙或狼骑一出，HT只能撤退。

小提示4：HT的猫头鹰技能自从1.03削弱后，似乎逐渐被人们淡忘了。直到几个版本之前，NE同时拥有HT和2级基地的时候还不太多，总是走极端科技或者暴兵。在LT上打Orc，猫头鹰是不可多得的侦察兼反隐形优秀手段。常见游戏中期，剑圣升到3级后单独溜出去寻找NE大部队，同时另一个英雄MF，这令NE非常苦恼，Orc经常能利用剑圣疾风步抢到宝物，或者在完美的时机夹击NE的MF占便宜，自己却不怕被骚扰。在单矿小尺度的对战中，被捉MF一次往往导致毫无悬念的劣势，回城卷轴350金子，等于平白损了2个兵，兵力的差距无以弥补。

因此，在2级基地完成后，尽快研究HT的猫头鹰技能，之后放猫头鹰到重要的位置。建议以下几个地方：中央泉水，对方主路口，对方分矿。如此就不难摸清他的情况。不过也不能懈怠Wisp的侦察，一些Orc的MF路线十分诡异，不打中间也不打分矿，却绕一圈去MF某个主矿点或者商店（图4），有的还会顺便偷扩张。让Orc偷出分矿基本没机会翻盘了，请务必小心。

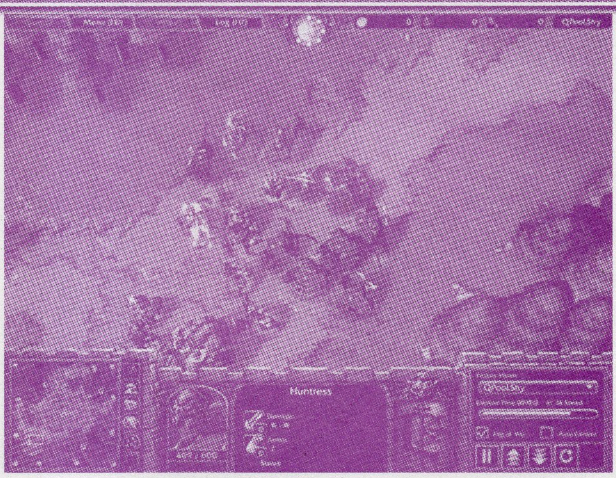


图4－在良好侦察下总能捉到对手

后来NE去MF商店等地方时，先放个猫头鹰，防止剑圣隐身抢宝物抢经验，加上地图几个重要的路口都有猫头鹰或Wisp，应该不可能被捉了。反过来，Orc出门，无论去哪里都会被看到，一MF就被抓，不MF，SH就升不了级，打不过三远。等Orc拥有投石车，砸掉猫头鹰，（其实为了争夺中间泉水，Orc是不愿快出投石车的，在生命泉水最有优势的组合是大G+狼骑）那时鸟德的精灵之火已经顺利接替了侦察敌情的任务。NE占了侦察优势，Orc要想不被捉MF，等级就上不去，而这正是作为NE想要促成的局面。

【阵地战】

小提示5：让我们再来回顾一下Orc与NE兵种的特点，看看NE究竟需要什么。大G前期克AC；HT前期略胜过大G；飞龙克HT；G+狼骑也克HT；不过狼骑阵地战时效果并不如鸟德的辅助效果好；角鹰完胜飞龙；蝙蝠只与角鹰相当，Orc空军并不足为惧；投石车在狼骑的辅助下克HT+鹿；但摆好阵型时，增加了AC的三远组合同样凶猛。Orc赢，大都赢在英雄等级拉开差距，要么就是总占到NE的小便宜，再不然就是偷矿成功。只要阻止这几样事情发生，NE玩家大可不必惧怕野人们的2级基地组合（图5）。

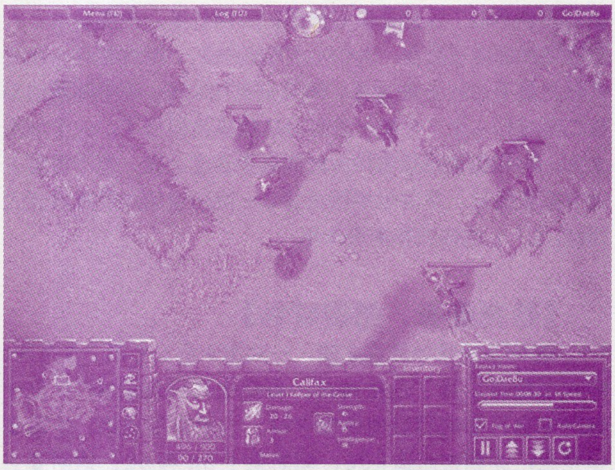


图5－积攒鹿和鸟德，但不要带去泉水，否则便轻易变为拉锯战

在三远的HT+鹿+鸟德之中，HT、鹿皆为主力，鸟德是辅助兵。若满负荷生产三远，每分钟消耗1065金，即便双矿资源也负担不起。少了HT正面缺乏肉盾，很容易被狼骑各个击破，LT毕竟不是酒馆图，没有兽王。小鹿是用来制衡狼骑的单位，也是主力之一，算上毒伤害小鹿不逊于AC、HT，然而鹿在阵地战中的效果并不全随着数量而提升，当部队数量庞大时，鹿的短射程和高人口就成了障碍，太多鹿挤在一起发挥不出作用，又怕被投石车砸。这时用提射程的AC代替鹿作为中坚火力。鸟德是类似牧师的辅助兵种，占部队比例不能太高，不然喧宾夺主，打不赢——如果有双矿足够资源在手，那又是另一回事。鸟德的数量，笔者认为只要能把对手部队加一遍精灵火就够了。资金有限，在保证前方有肉盾的前提下应优先生产小鹿。当KOG达到高级后，大量树人取代HT作肉盾，就不再生产HT了。

2级基地时，Orc可能用飞龙或狼骑对付HT，遇到飞龙及时补角鹰来对付，这亦是此阶段必须找Orc打仗的缘故之一，见到一两个飞龙，出角鹰就好。这时不打，再次遇到时发现半队飞龙，就难办了。至于狼骑，更加常见，Orc的大G+狼骑是生命泉水最强组合，Orc想要抢夺中间泉水都会出狼骑。有时明知Orc在MF中间，却不能随便冲过去夹击，阵型和方向不好，反会损失。与Orc战斗的铁则，绝对不在生命之泉开战，除非位置特别有利。捉OrcMF泉水，一不小心会演变成泉水边的拉锯战。Orc开始MF中间时，最好从他背后冲上去，尽管享受不到生命泉，却可以夹击对手，而不被夹击。用KOG和小鹿留下一两个单位，其余就随他去，千万别追——要不就变成前有野人，后有野怪，腹背受敌。

如果对泉水边的战斗没有信心，不妨转而攻击Orc家里。有猫头鹰侦察，NE把握时机，在Orc部队MF得最热火朝天时拆几个地洞，别忘带回城卷轴。还有更BT的招数，例如天亮时买一个隐身药水然后偷取对手的宝物，比较少见，可能比赛时较有效吧。隐身药水要离开商店一段距离用，否则被野怪驱散。

小提示6：NE单矿能做到前期占点便宜，中期不吃亏，英雄等级没差距，那么泉水以外的其他地方打仗都能一拼了。群补卷轴是很重要的辅助宝物，建议出兵到50人口停一下，购买宝物。当KOG缺魔法时，保存回家喝水买药很方便。

开战时先迅速观察Orc两个英雄身上的宝物，如果有无敌药水或血瓶，就不打英雄。反之，NE就有机会杀死英雄，尤其是剑圣，剑圣特别喜欢隐身然后穿插到后边来砍。这时一个缠绕一个精灵火，一轮齐射他就差不多了（图6）。即便不死，也无法战斗。DH由于有闪避，比剑圣硬一些，但也要小心不能脱离阵型。这时两个英雄都带保存，又有小鹿驱散变形，英雄不会有危险，相信对手的狼骑也不会多到随意无限连续网杀英雄的程度——那样NE英雄带个血瓶，Orc还怎么打赢？KOG在大战时主要用途是招树人，而不是缠绕，切勿随意浪费魔法缠绕小兵。



图6－没有保命道具的bm很容易被秒

阵地战影响结果的几个条件，最重要的自然是兵的数量，别信什么以少胜多，以少都能胜多，以多不就更胜？魔兽里边可没有破釜沉舟激发部队士气的事情。英雄的等级和宝物同样重要。其次是阵型和地形，NE的阵型格外重要，如果远程部队暴露在前，肉盾一时赶不过来，宁可回城。在均势和优势的时候都可以正面找敌人打仗，如果已经吃亏了还是想别的办法比较好。利用侦察优势，拆地洞换回城，偷矿等等。其中拆地洞如果成功，每分钟赚200金子，偷矿需要3分钟，成功则以后每分钟赚600金子，然而风险也大，把两个办法配合起来用吧！偷矿最佳时机在50人口前后，这时由于维修费，Orc也不会立刻突破人口，掩饰得好的话对手看不出端倪。Orc当然也可以用这招，狼骑更适合拆建筑。NE这时唯一能利用的就是侦察优势了。

【总结】

单矿拼兵是对意识、操作、战术细节的考验，不得不承认，在LT上单矿打Orc确实比其他酒馆图难很多，在别的地图三远常用于对付FS开局的Orc。DH带AC渡过前期，中期招兽王单练一直练到3级，DH继续牵制，最后带上成型的三远，尚且难定胜负，何况是对剑圣？何况是LT？笔者更偏爱双矿开局，也许有人怕被Rush，实际上一些细微的变动就能使双矿开局的成功率从1/3提高到5/6。



LostTemple NE vs Orc之双矿篇

在上期中，我们已经介绍了在LostTemple（以下简称LT）上NE对抗Orc单矿开局的战术及操作细节。LT本是个适合扩张的地图，那么为什么NE往往不得不单矿发展呢？初期速矿怕什么？尝试过的朋友会立即回答：被对手Rush掉。要么是主矿被Rush，要么是分基地。Orc初期有强悍的兵力，就连以速矿著称的Human也要考虑位置，如果Human在Orc出生点的逆时针方向，开矿几乎必输。NE在防守方面似乎比Human更弱，而我们上一期所说的5/6概率速矿成功究竟是怎么一回事呢？这一期，让我们一起来学习一下双矿开局的战术和技巧。

【速矿方法一览】

先抛开安全看当前存在的速矿方式：一，出少量AC后MF分矿，造分基地；二，先出HT，在斜坡造基地走下去；三，先在斜坡造基地，补兵营造AC；四，英雄和站起的兵营直接MF分矿。

小提示1：从资源、科技、全局攻守方面分析：一，出AC，前期不能与Orc抢夺神庙地区，分矿时间较早，科技一般；二，出HT，能先骚扰，但分矿晚，科技也晚；方法三的分基地虽然造下最早，但算上爬坡时间，资源与方法一相当，科技也差不多，不过英雄不必开局MF，能去神庙捞点便宜；方法四的资源最多，科技也最早，因为开局根本没造兵。

这几种开局各有优缺点。方法一最大问题是平庸，经济科技都不算最快，又无法正面战斗，AC能否保护基地完成也是问题。方法二缺陷在于分矿很慢，科技也慢，好在HT能正面与Orc部队战斗，然而2矿1级基地对付对手1矿2级基地，优势还是未知数，在分矿没收回成本、对手却2级科技成型时，将会迎来一段噩梦般的完全劣势期。方法三比起方法一，经济一样，分基地早完成许多，不怕硬拆；然而弱点是MF分矿时间晚，几个ACMF分矿，肯定被剑圣大G占便宜，况且如果开局被发现意图，Orc会直接派n农民到NE基地里边地洞加towerRush。方法四很有意思，若成功了它是最好的一个，若失败就是最差的。MF分矿早，分矿建造时间也早，由于没出兵，科技很快。方法四和方法三一样惧怕开局Rush，更由于基地造下的时间比方法三晚，即便开局逃过一劫，稍后Orc大部队赶来，有很大概率打退NE未完成的分基地。

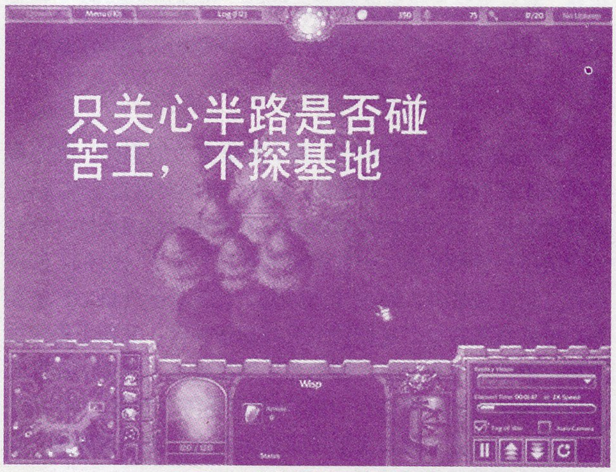
莫非NE双矿开局注定要夭折？不。只要利用好暴雪赐予我们的一切特色，就能化不平衡为平衡，又化平衡为不平衡！（这话好有哲理啊……）

【探路技巧】

探路不仅侦察对方位置和基地建设。通过谨慎的逻辑，能把Orc前期发现NE意图的概率降到最低。分析一下Orc探路的特点：从前的Orc不用苦工探路，先知招狼分别探两边；用剑圣的Orc，大多用1苦工探路，仅少数用2苦工，因为Orc在20人口前出1个大G，两个苦工探路缺木材，不像wisp。使用1苦工探路时，探哪边都可能，没有特殊倾向，不像Orc对Human时逆时针探，Human对NE时顺时针探。

小提示2：很明显单苦工第一时间到NE家里的概率只有1/3，为什么速矿仍然那么危险，为什么Orc总能获知NE位置？答案是探路wisp无意中出卖了自己的情报！Orc若能第一时间探到NE家里自然不提，如没探到就要根据对手侦察反推点位。苦工探到一边时，一个wisp来到Orc基地，被看到了，推测就没悬念了。虽然没侦测NE的战术，不会极端Rush，但NE的危险已增了一大截——仅剑圣骚扰就足够难受一阵，经验宝物不保，分矿农民不保，最糟糕的是NE难以预先判断Orc想什么，来不来骚扰、打算rush还是MF，总不能等侦察到了再决定开矿，对手已经掌握了主动。

探路技巧是只取自己战术所需的信息，不贪侦察以避免暴露缺陷。这不是掩耳盗铃，而是合理运用侦察与推测。NE既然打算速矿，需要知道的并非对手位置，而需知道是否有威胁。探路自然要探，但要忍住，不去侦察Orc出生点（如图1）。只区分两种情况：一是Orc探到了NE，二是Orc没探到NE，此外再无区别。用双wisp探路，若Orc第一时间探到，则wisp必然半路遇到苦工，反之则遇不到。调整选项，使敌方单位一律显示红色，这样就很醒目。农民相遇则双方立刻明了对手位置，这时再探进去也无必要了。遇不到也不需探出生点，因为Orc要么在NE对面，要么在邻位，但单个苦工探错方向，一时之间谁都不知谁在哪里。而速矿NE不需要知道Orc位置，只要让对手也无法判断自己就够了。剑圣出来时不能判断对手意图的话，不可能闲在基地等，唯有按常规战术打。至于Orc使用单苦工或双苦工，毫不影响NE的战术判断，只改变Orc第一时间探到的概率。



【图1】侦察不探到底

【建筑学】

在许多情况下，利用建筑的体积和位置能达到挡路的作用。建筑根据边缘体积可以分为两种：大型建筑（如祭坛、兵营、基地的左下右三个边）和小型建筑（如月井、猎手大厅等）。树木与悬崖也属于小型建筑。大型建筑边上有31体积单位的天然缝隙，小型的是0。建筑之间距离可以用一格作为最小单位丈量，一格的距离也是31。因此两个大型建筑紧贴，能通过62体积单位也就是两个FM或狗并排站的宽度，大型建筑与小型建筑紧贴能过31体积单位，即FM、狗、16体积的法师、农民、召唤狼等，而32体积的英雄和大G、猎头、AC这些都无法通过。两个小型紧贴什么都不能过，包括农民。空一格，距离31，能过FM和狗，不能过大G和英雄。对抗Orc的时候一般只需要卡住英雄，大G这些在初期带来麻烦的单位，经常会用到大型与小型紧贴、两小型之间空一格、小型与树或悬崖之间空一格这三种办法。

与现实不同，War3的几何学是基于方形的。一个边长为1的正方形，对角线长度约1.414，但war3里边长1的正方形对角线还等于1。准确地说，两点之间距离等于他们的横向距离与纵向距离之中更大的那个数，例如横向1格纵向2格，距离就是2格。这导致斜45度角形成对顶角的两个建筑，与紧贴没区别，斜着空格与横向或纵向空格的效果也完全相同。斜空一格的建筑之间缝隙看起来很大，却不能过英雄。悬崖的实际体积比视觉体积大一些，所以也经常造成看似宽敞实际堵住的情况。

本战术所用到的“对顶角”、“斜空一格”的具体造法是：首先找到一个角有1x1格不能造的地方（如图2），而后往右往上各移动1格，也就是形成对顶角（如图3）。在对顶角的基础上再往右往上移动一格就是斜空一格。

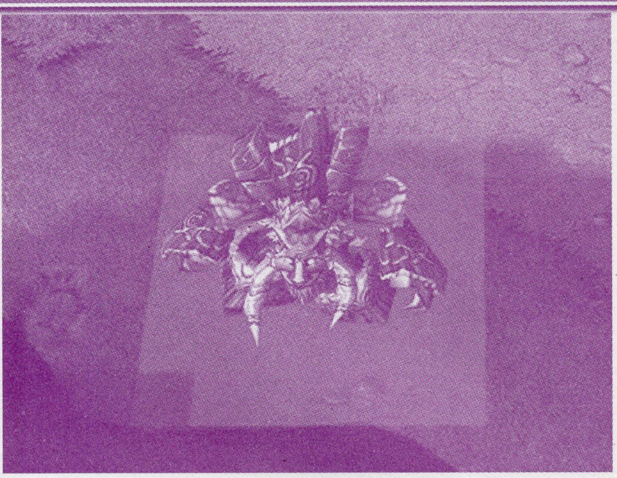
【3点与6点开局：英雄+战争古树速矿】

英雄+战争古树速矿就是在分矿斜坡建造BR，英雄出现时BR也完成了，站起往下爬，站立古树是重甲优先被打、吸收伤害，英雄不伤血。MF的同时在金矿旁建分基地。为了更早建造，先不做第二个月井，凑够木材。

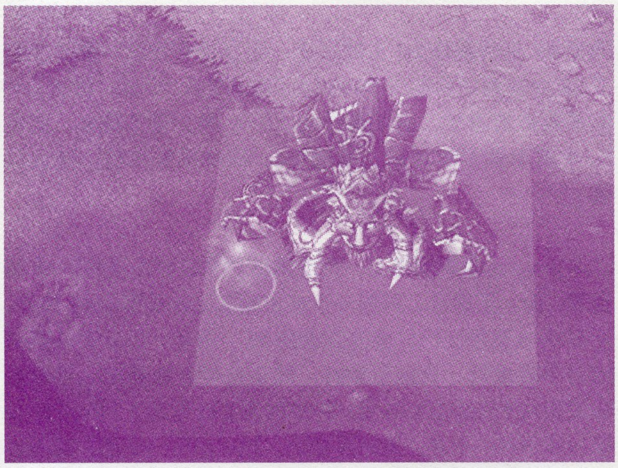
英雄的选择，一般还是出DH。英雄去分矿，BR往下走，吃树，DH把野怪引一下，为了让BR吸收火力，也让金矿旁出现足够空间造基地。先灭2个狂暴者。造基地以后造第二井。MF完毕时刻是开局3分钟。

小提示3：使用单矿或双矿取决于探路，而探路是祭坛完成后的事情。如果选warden，万一探路发现需要单矿，总不能取消Warden重造DH。所以干脆选DH。

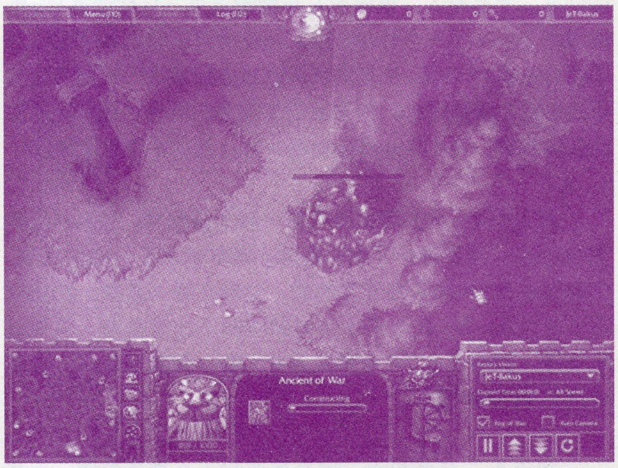
如前文所说，有两种失败的可能——被开局Rush或分基地快完成时被硬砍退。开局Rush是指Orc第一时间探到NE，发现NE速矿，直接冲过来造地洞，再拉几个农民造塔。结果当然是NE完败。避免的办法是利用上文讲的不完全探路策略，降低对手开局获知NE位置的概率。Orc祭坛完成探一边，



【图2】



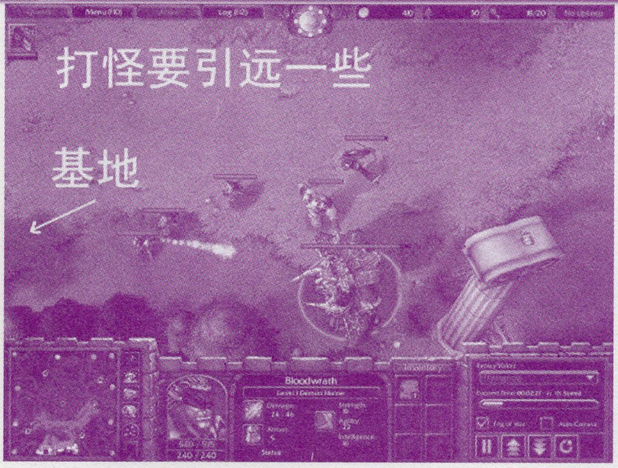
【图3】



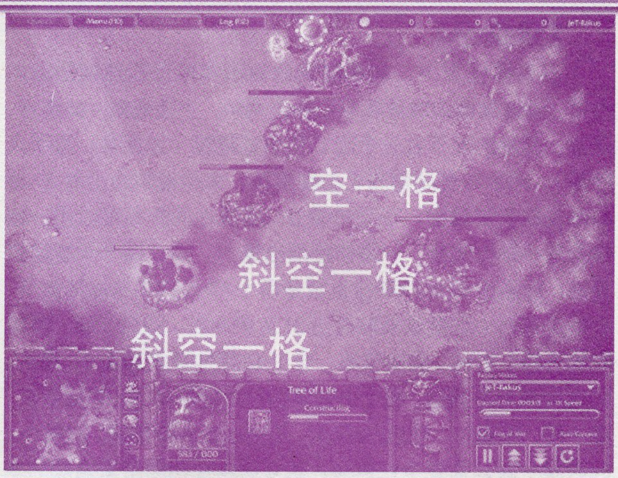
【图4】LT3点斜坡

方向不定，因此相应的NE最好在祭坛和井完成的时候往两边探路，时间正好。

Orc想要地洞+TowerRush速分矿的NE有两个条件——一是探到NE，二是有足够的钱造地洞和磨坊。wisp如果迎面碰上苦工，双方立刻明白对方位置，NE只能改单矿战术，不能速矿了，千万别投机，会输得很难看。补BH和井，



【图5】MF 分矿把怪引过来打



【图6】LT3 点保护分矿图

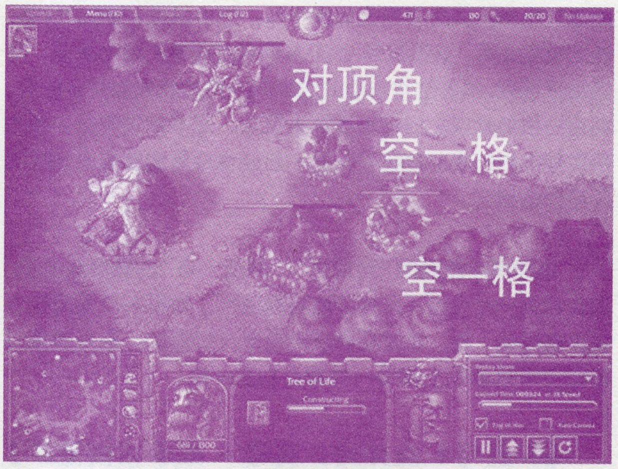
斜坡BR走回基地BH正好完成，全当单矿开局。由于早造了BR会比真正单矿少50木材，基地晚升10秒，相比2/3概率速矿的诱惑，这不算什么（Orc用2苦工探路，就是2/3概率遇到而单矿，不过Orc同样损失木材、延误科技）。

wisp没有遇到苦工，可以确信对手暂时无法判断NE的位置。Orc还需苦工再探一个点才能探出或推算出NE位置，所以Orc英雄出门只能先到神庙MF。再者，Orc在不能确定对手战术时，只能正常打，约2分半升级基地。不然最后发现对手还是单矿战术，科技耽误了就死定了。Orc1分40多秒探到第一个点，发现是空的，这时探下一个点，差不多正好2分半，这是Orc升基地之前Rush的最后时机。可惜，探到第二个点有人，说明双方在地图远点，只能放弃Rush。假如NE在Orc另一个邻位，苦工就还得再往前走40多秒。总不能让正在MF小怪、半血的剑圣跑过去侦察吧？这时肯定打不过2级、满血的DH。如果等苦工带来的消息，或剑圣在生命泉休息够，Orc基地已经升近一半，也就不愿意取消了。

综上所述，只要苦工不在第一时间探到NE，就无从实施极端Rush，速矿在一开始无危险。速矿后对于一般的进攻，化解办法为DH购买鞋子与传送，对准英雄一直砍，剑圣挺不了多久的。DH在2至3个井的支持下没有危险。只要赶走英雄，再补点AC不难解决大G。唯一的漏洞是——分基地造好前被强拆。

利用Orc兵体积大，以及剑圣和大G都是肉搏。用建筑围起基地来保护。3点分矿用3口月井或者2月井+BH、再加BR可以完全围死。考虑到1BH木材大于2月井的，所以用3井最好。注意先前BR别把那棵突起的树吃了。先造最左边的井，有树作参照物容易找准位置，再斜空一格造其他的。这样，剑圣带几个大G赶来，只能打到外围建筑，最多打退一个没造好的井，但已经给基地建成争取了大量时间。

6点分矿只需2月井和BR，但BR要多移动一段距离。这里建筑摆放比较苛刻，基地位置不能造错，贴着基地右边造井，与树空一格，再在井左上斜空一格造第二井，BR补最后的缺口。好处很明显，不仅保护了基地，也保护了缠绕金矿和wisp。



【图7】LT6 点保护分矿图

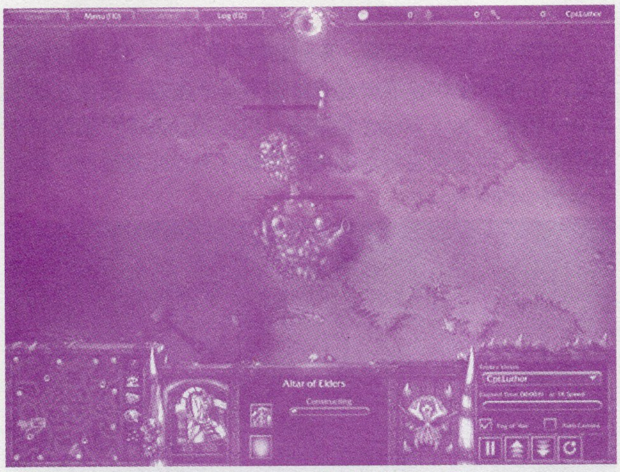
如果不熟练位置而漏一格，也不很糟糕，出个AC隐身或者英雄站在缺口，都可以坚持到分基地造出。剑圣能穿过去，不过他一人砍不掉建筑。

【9点与12点开局：石女流】

由于地形不同，在9点和12点可以用强行堵外路口的办法来保证分矿安全。9点主路口用祭坛和1个井堵住，分矿用BR和2个井，而12点是主路口用祭坛和2个井，分矿用BR加1个井。祭坛，兵营，2至3个井这是NE开局必然要造的，又正好保护内部。不过，这是一把双刃剑，好处是无视对手的位置和开局、侦察，不管怎样都可以开分矿，而不像3点和6点时可能被迫改为单矿战术。坏处是，开矿方式和速度都不太完美，毕竟英雄和BR速矿是最快收回经济的开局，而BR造路口堵路就只能斜坡基地双线。下面笔者详细分析细节，以及不会被对手Rush掉的原因。

开局2wisp在路口造祭坛和井。补足金矿后尽早探路，注意与英雄加BR速矿不同，这里完全不需要在侦察上耍花

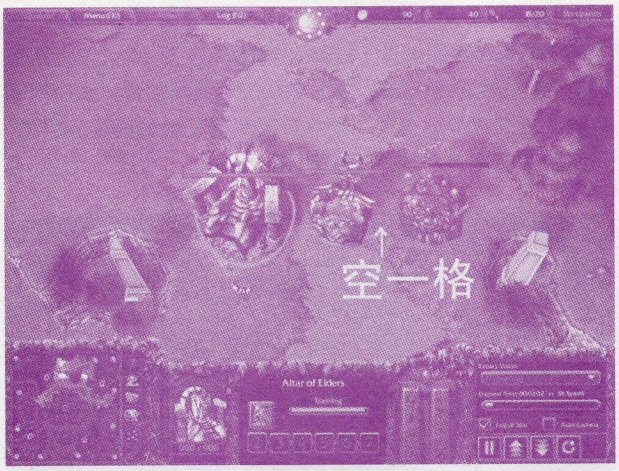
样，因为无论对手在哪，你都可以速矿。按正常探进基地，而后根据对手位置决定自己的顺序。



【图8】LT9 点主矿堵口图

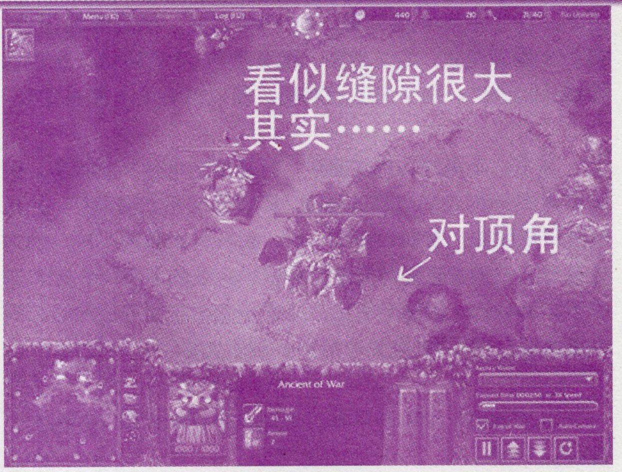


【图9】LT9 点分矿堵口图



【图10】LT12 点主矿堵口图

分基地造在斜坡，而BR和井的位置如图。根据Orc的位置，在两边邻位就先造路口的兵营和井，再摆下斜坡基地，Orc在对面则先斜坡基地，再造井补足上限，最后造BR。用先堵路口的顺序，Orc英雄开局以最快速度跑来也已经晚了。而先基地后路口的情况，当Orc在地图对面时使用，路程远，苦工探到晚，也没有危险。



【图11】LT12 点分矿堵口图

归根结底，堵口目的是保护内部。比较一下，不堵口会被剑圣和大G骚扰，由于投资分基地，本来怕大G的AC更难顶住，结果死兵损宝物甚至分矿开不成。有路口建筑挡着，隔开内外，Orc眼看NE开分基地却不能占便宜，路口的城防月井比1级英雄结实很多，又能修理，至少中期之前都不可能冒着DH和AC火力强拆。堵口很好地弥补了弱点，敌人进不来，自己却可以出去，保护了脆弱的AC、分基地和未完成的金矿。BR起到城门的作用，站起时就可以通过。在9点、12点堵口的代价很小因此采用，3点6点堵口需要太多建筑，不如仅仅围分基地。

BR完成后生产AC集结到里边，双线开矿。和3点6点不同，英雄开始出门，后来买传送回来帮忙MF或拿宝物，笔者认为先基地后路口的开局，MF时只有2个AC，双线太慢，影响基地坐下采矿的时机，最好回来帮忙，而先路口的开局兵营早、AC多、不用英雄。



【图12】堵口后双线开矿没有风险

英雄的选择，堵口的情况下DH不是必须的，warden或KOG也可，反正分矿照开，KOG去缠绕、骚扰Orc家里苦工。这会影响中盘的战术，不同的英雄各有利弊。

【后续战术】

开局是最难、细节最多的环节，成功速矿之后就容易

些了。在3点和6点位置，DH+BR速矿，利用探路技巧，有2/3概率速矿，1/3单矿。而9点与12点堵口，无论怎样都开起分矿，由于出生点随机，所以总计5/6概率速矿。

当然，不用技巧也能速矿，只是安全和效果差很多，例如出HT的同时在斜坡造分基地，即使开出来也慢得多，并且科技严重耽误，等Orc狼骑一出，来打分矿就守不住，因为分基地回收的资源优势无法弥补科技耽误的劣势，毕竟NE速矿不能和Human的速度相比。而直接速矿不用卡位和堵口则会很投机，在1.20里失败的开矿例子太多了。

从宏观看，双矿开局升级基地一定比单矿慢，中期会出现

前期开完双矿后有以下几种打法：

1.三远，以双矿资源形成HT+AC+鹿+鸟德的混合兵，真空期短，威力一般，缺点是当英雄等级差距明显时，仅仅以数量优势难以弥补，若不能一气压死对手就失败了。此战术适合Warden或DH开局。

2.鸟骑士，克制Rush，比较安全，又能反骚扰对手。双矿鸟骑士不怕单矿蝙蝠炸，只怕狼骑。此战术非常适合KOG开局。

3.双德，鸟德+熊德双大师级，需要3级基地同时发展两个科技路线，如果不掌握好时机、资源比例，就会被Rush。成型后则Orc无解。此战术适合DH开局。

【三远】

一种实施方法如下：速分矿后补建筑保护分矿，而后造BH，升级基地。天黑后DH去买鞋子，BR出HT骚扰对手MF。尽管比单矿晚了许多，不过，聊胜于无吧。有3、4个HT后转AC，补商店准备应付Orc中期的进攻。先造BH的结果是升级科技晚1分钟以上，Orc进攻的时候NE刚到2级基地而已，全靠大量HT和AC硬拼。AC一定要多，必要的话2BR暴兵。

另一种实施方法是堵口开局，就是双线开矿造AC。先在天黑时升级基地，后造BH和其他建筑，到了2级基地补上1个BW和1个BL。这里双方争夺的实质是“英雄+科技”对“经济+暴兵”，初期开矿必然放弃地图中间，科技落后则一度不能正面冲突，但双矿对一矿的兵力优势还是很明显，这时Orc想要利用手中的优势，把NE暂时压住，自己开出矿，弥补双方的差距，所以NE方的任务就是不让Orc得逞，在前期利用机动兵力防止Orc扩张，到了中期尽可能减少空档期，三远部队成型一举进攻，只要维持不败，Orc开不出矿就被双矿NE饿死了。至于兵力搭配和操作，和单矿三远没什么不同，3个建筑出兵加补井，再多钱就买血瓶群补。

【鸟骑士】

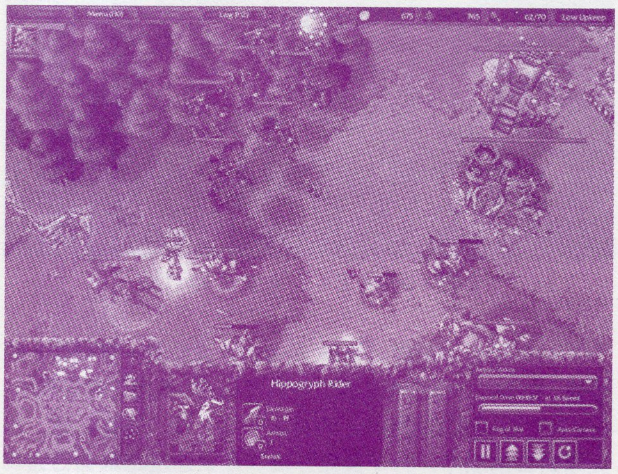
此战术搭配KOG最佳。开局KOG去骚扰苦工，堵口加双线分矿，很快达成双矿2级科技，相比起拼正面战场的三远，鸟骑士机动性更好，拆地洞或者杀裸露的苦工都不错。

首先让KOG达到3级，开分矿时2级，再练2片小怪就到3级，在单英雄和经验加成的条件下并不困难。即使在这之前Orc强攻，由于鸟骑士是空军，可以轻松消灭投石车和未成型的塔，而没有投石车推进的塔群打不过补起的BP，所以不必担心对手Rush。



【图13】鸟骑士抗住rush

KOG3级后带鸟骑士去骚扰Orc，有分矿就打分矿苦工，没有就攻击地洞，对鸟骑士有威胁的不过是狼骑和蝙蝠两种单位，Orc单矿开局的话耗不起空军，在面对单KOG时多数人会选择适量狼骑辅助大部队。2级缠绕造成360伤害，加上鸟骑士齐射两轮能够杀死狼骑。即便鸟骑士被网下来群殴，总的来看双方损失差不多，但是双矿使得NE占优。消耗战持续一段时间，KOG一旦达到5级就能用3级缠绕对狼骑造成一击必杀，在魔法充足的情况下无论多少狼骑都会慢慢变成经验。除非之前科技差距太过，被Rush时损失过多，或者Orc不仅开出分矿还形成了狼骑、飞龙和撒满的混兵组合，否则双矿鸟骑士还是很有威力的。要尽可能早而安全的开矿和科技，所以我推荐在堵口前提下使用这个战术。



【图14】缠绕齐射狼骑

KOG很怕被剑圣追着打，所以一定要买鞋保护英雄，中期之后购买血瓶。鸟骑士生命值较高，机动性也强，平常可以利用中央泉水。即使没MF掉也能白天在泉水治疗。方法是点M到泉水，不攻击野怪，而野怪不会自动攻击空军。

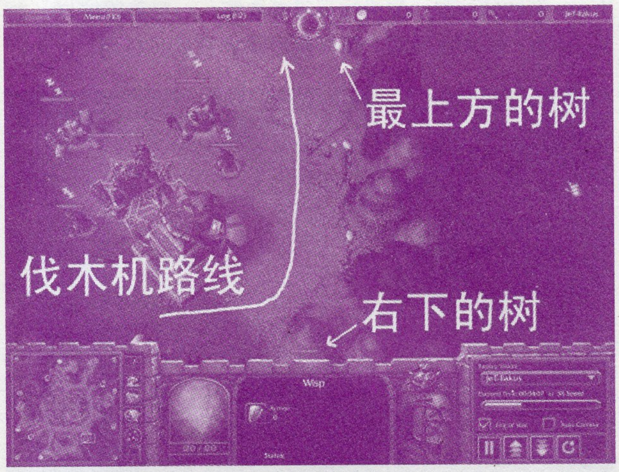
【双德】

熊加吹风，这是1.18以来兴起的战术。看似极其凶险——先双矿、又要升3级，同时走两条科技路线。但实际上，双德并不比吹风流更危险。同样3级科技，熊比鸟德成型更快，抗rush强的多，Orc大G狼骑组合用来Rush效果比“sky一刀流”差的远。但熊有天敌kodo，单矿熊或者熊鹿都不是稳定组合，所以平常不能用熊对付Orc。在双矿条件下，拥有足够资金开发两条科技就不一样了。熊的天敌kodo被吹起来就没什么作用，而鸟德的天敌狼骑又最怕熊。Orc不像其他族拥有终极魔攻空军，所以你不必担心空中。除非Orc形成白牛+狼骑+kodo的组合。LT上双德战胜Orc的实质是把优秀开局的作用扩大化，Orc做不到像NE一般安全地速矿又速科技，Orc开矿则科技受损，科技则扩张受损，因为Orc要保证前期到中期的强势部队和英雄，大G是绝对不能少造的，顶多从中节省点资源开分矿，想开发两条科技是来不及的。双矿三远有时拿Orc分矿没办法，而双德将双矿的潜力发挥到极限，即使双矿对双矿也照样胜利，这样Orc就麻烦了，NE能跳科技而Orc不能，2级基地组合数量过多，转型3本无论时间还是效果都不理想。

首先前期速分矿，无论哪一种都可以，但要保证科技速度。NE像Human造很多塔，分矿木材开销也少，以DH加BR速矿为例，天黑前后就可以升基地了，人口20。虽然没有兵，但很快分矿的2个井完成，DH买到鞋子和传送就不怕Rush了，仗着全部井水把对方的英雄砍到逃跑为止。

分基地完成后补造一些wisp。但总的来说木材还是缺得很厉害，尤其是不打算造很多初级兵过渡的情况下，同时攀两条科技木材消耗惊人，而金子却嫌太多，常出现四位数金子却只有个位数木材的现象。一开始为了升级速度也不能生产很多wisp。最好的选择是购买伐木机。

伐木机在游戏启动后300秒开始出售，游戏中的时间是夜间23:00。这时想要先MF掉地精实验室再购买是做不到的，所以只能强雇。地精实验室有两个会撒网的小怪，地方也比较狭窄，直接买跑不出来。强雇有两种办法，第一种不需要操作，在升级基地期间造好商店，2级一好就买保存，英雄跑到实验室旁边，里面放雷达的wisp买伐木机，然后对其使用保存，就直接到家了。需要注意的是这招只能夜晚使用，在夜里小怪只网wisp不网伐木机。而白天伐木机一招出就被网住不能保存。这招的好处是安全，而且伐木机不用走路直接到了工作地点。但需要基地升级完成，科技耽误就要推迟，英雄也不是随时都闲着没事做的。因此就有了第二种强雇的办法，只需要2个wisp。当然实际上还有很多五花八门的办法，这个是综合起来最安全和方便的。右下实验室如图摆放2wisp，天亮之前购买伐木机，然后控制它从右侧走出来，完全没有危险。只用wisp买伐木机的好处很明显，不影响英雄活动和科技。左上的实验室虽然也可以买，但是太危险不易掌握，本文就不介绍了。



【图15】伐木机

在平衡了木材和金子之后，NE发展就顺利了。分矿回收金子不是问题，2级基地完成立刻升3，造2BL，造二英雄。DH开局一般二发KOG。主基地wisp常常不够，从分基地补。科技快的话，在2升3的时候还很穷，不一定有资源造2BL和2BW。为了安全，优先造2BL有利于防住进攻，然后才补2BW。随后就研究熊和鸟德的等级。这时NE家里有：2基地、1BR、1BH、2BL、2BW、1商店和4至5井。

那么Orc对此会采取什么应变？单矿也许会准备一次最猛烈的进攻，双矿就可能一直MF准备转型。具体分为这样几个阶段：2英雄+几个大G，2英雄+大G+狼骑投石，2英雄+成型部队如白牛、kodo等等。最强悍的进攻莫过于TowerRush，决定速矿的NE就必须拥有被TowerRush的觉悟，好在只要度过前期，在中期的Rush并非最棘手。在狼骑加入之前，NE坚持到2英雄出现能抗住对手，坚决英雄PK，哪怕用掉几个血瓶。这就要求开局科技不要落后太多，还要尽量骚扰，这样对手MF往往耽误了时间，尤其在中间泉水，拖慢对手MF的速度也是一种便宜。而狼骑出现之后，又需要自己相应科技的单位，鸟德和熊出现才能搬回，在这之前倚仗防守优势坚持吧。好在我方双矿，也不是没有一个单位，几个HT、AC之类还能过渡一下，在熊法师和鸟德出现之后就好办多了。熊法师给英雄加血，鸟德给对方英雄上精灵之火，这时砍英雄事半功倍，因为狼骑用来限制英雄明显力不从心，比起Human的进攻，1个狼骑的作用比1个女巫还差，而且比女巫贵，占人口多。破法者能偷取返老还童，Orc却没有限制返老还童的办法。如果实在没有信心抗住，也可以先出到50人口三远，反正建筑照样要造，基地照升，用适当规模的三远和对手拖延一下，科技上去了就可以立刻变成双德。Orc等待Tower完成，或者凭着前线商店买血瓶坚持，这里没什么花招，看双方的实力和操作，前期用哪种开局，多赚了多少金子显得至关重要，早15秒采矿就相当于多一个血瓶。当双矿足够早回收金钱时，就发现对手显得多么穷了，很快英

雄坚持不住，Rush即告失败。顺便一说，很多人输给Tower是因为强攻Tower，结果Orc只是用Tower吸收了大量攻击输出，于是赢了。Orc的英雄是弱点，既不像UD有死亡缠绕，Human有牧师加血，又没钱买很多血瓶，一旦英雄被KO，就算Tower起来也没用，照样被对手补充的兵打垮。



【图16】双德

从时间来看，狼骑有2、3个的时候，NE的3级基地已经接近完成。给英雄加血拖延时间，大师熊一旦完成，就度过了危机，接着鸟德大师也完成就可以进攻了。Orc除了强行进攻，也可能选择出大量飞龙。少量鸟德在飞龙面前相当脆弱。这就要求持续侦察和科技不落后，在Orc争取MF地图中间时，是否有狼骑及时加入还是很容易看出的，如果发现飞龙，这时转角鹰甚至转三远都来得及。记得一句话——双矿不怕对手转型。

成型的双德对Orc优势极大，吹风流配上最好的肉盾效果不言而喻。本来在LT上速矿最大的问题是对手在神庙MF太舒服，造成英雄等级拉开，但在飓风面前无论1级还是5级英雄都没有区别。而LT上吹风流惧怕的狼骑泉水游击战，在熊和鹿面前成不了气候。笔者曾经尝试过双矿4BW暴鸟德，结论是不如双德的，因为缺乏兽王提供的召唤肉盾，连狼骑加投石车都打不过。

笔者经常碰到Orc半途开分矿，虽然无力阻止，却免于被Rush而损失单位，一旦熊加鸟德成型，立刻进攻，这时Orc完全无法守住分矿，而后NE取得了胜利。其实三远和双德的区别就在于此，如果前期在自己双矿的前提下很好的遏制Orc开分矿和MF，三远往往更加稳当，但如果不能阻止，就应发展得比Orc更加嚣张——你开矿，我就不仅开矿还攀顶级科技，最后还是赢。大家知道Human速矿之后会带很多FM到Orc分矿捣乱，在大量FM的自杀性进攻面前想要开出分矿不容易，只要形成双矿对单矿格局，万金油成型就胜利了。而NE的初级兵AC血少得可怜，不能像Human那样干。HT出来得又太慢。所以要想保证双矿对单矿，就只能速HT开局，要么拖慢科技要么拖慢扩张，对付Orc这种不缺乏攻城能力的种族，两种情况都很难打。NE的种族精髓在于多要素的融洽，不极端追求经济或者科技或者暴兵，在LT上尤其如此，NE可以算是ROC风格残留最多的种族，现在除了NE也没有哪个族能把分矿和科技兼容得这样好。但如果极端追求某个条件，像Human速矿后FM自杀式攻击，暴塔暴矿不考虑科技，又或UD一样单矿3级科技打到底，NE的天赋就显得不够了。NE速分矿不如Human，MF和暴兵不如Orc，科技不如UD，但是全面发展，NE就是最强的。

【对付其他战术】

1．猥琐流：对付猥琐流的思路就是自己多开矿，主力阻止对手开矿，出适当的兵抗住对方拆建筑，例如用高防角鹰来对付蝙蝠。窝在家里防守或强攻塔海都不对。

2．阴塔：好的基地布局应当从主矿到分矿处处都有视野，加上分矿前一个屏幕也要放wisp侦察，不粗心大意就不会被对手在阴暗处偷偷造塔。

【写在最后】

双矿不仅依靠天时地利，更重要的是利用NE战术的多样性，使对手不敢以极端破极端。如果一个NE玩家不会单矿三远对付Orc，那他的双矿战术威力也不大。只要还有人用Warden，Orc就不敢速矿，只要还有人用三远，Orc就不敢晚升基地。这间接的保护了NE双矿开局。

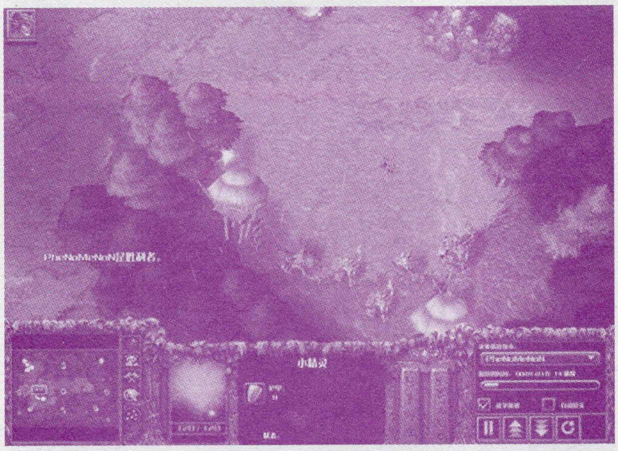
有的NE玩家被猎头战术打败，败在自己不知变通，只懂得用鸟德。Moon的强大就在于没人知道他下盘怎么打，而现在的Moon却已被众多对手摸透，战绩不如已往辉煌是意料中的事。LT更是一个拼意识大于操作的战场，建议广大玩家不要局限在一两个套路之中，能够兼顾专精与广博的人才会取得最终胜利。



NE 极限 MF 大法之 EI 篇

由 ampmstorm 带来的暗夜极限 MF 的研究，我们知道 NE 在晚上可以隐身，这一点可以帮助我们提前 MF 掉大怪，而利用中立怪的移动范围，将其围住也可以在耗血少的情况下 MF 大 怪 。

第一处在这放一个小精灵，这样可以看到 Creep



然后用 AC 在树后射，把 Creep 引来

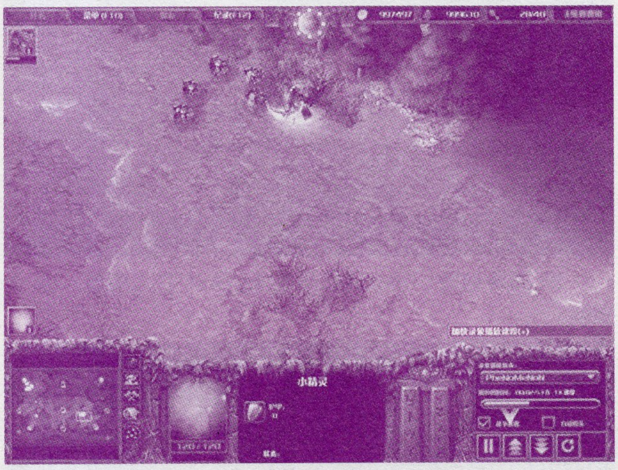


根据 Creep 的过来方向让 DH 面对 Creep



在地图另一处用同样的方法如下图





这种 MF 方法，虽说只是少费了一些血，并不多，但这样 MF 的隐蔽性很强，还不易被 Creepjack，可以及时撤退。

第二处利用 AC 隐形



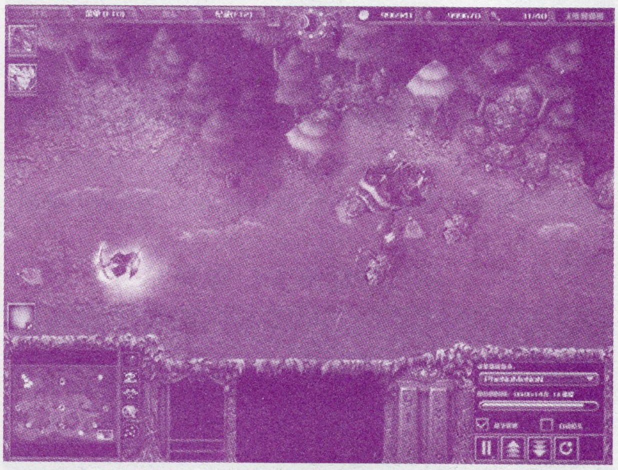
在海龟周围放 4AC 在用 M 将其包紧



然后 DH,NaNg 和 AC 打其余的 Creep



MF 完其他的 creep 后在用 NaNg 和 AC 打大海龟，DH 去双线

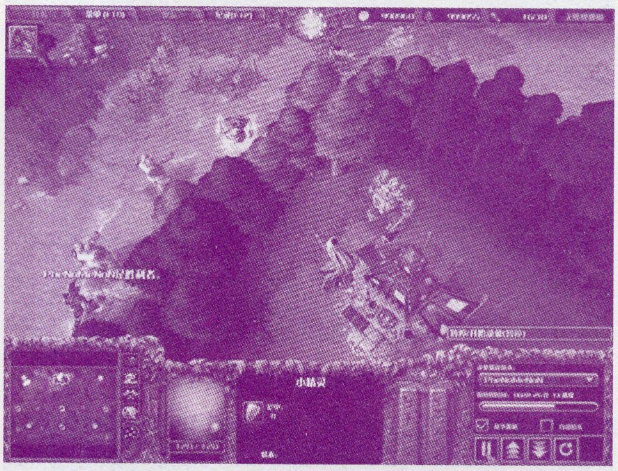


在这里不用 3AC 就可以围住大海龟





MF 完后用 NaNg 和 AC 继续 MF，DH 双线



把小精灵放在树上，这样可以看到Creep，用AC射Creep把Creep引出来

然后进行 MF

MF 完的血量，费的很少，而且是 1 级 Dh 开始 MF 的，一般在比赛中，Neer 喜欢先 Mf 完两处绿点，然后再 MF 商店，可是一般 MF 完，2 级的 DH 会红红的，这样一旦被抓，后果惨重，可是这样只用 1 级 DH 就可以 MF 且费血很少，被抓后很容易逃跑。

对于 El 这张图，MF 的点不多，而 ampmstorm 提出的这种MF方法主要是将怪引出来打的方法，像商店那里我们看到高手一般是将战争古树走过去 MF，这样更加方便。

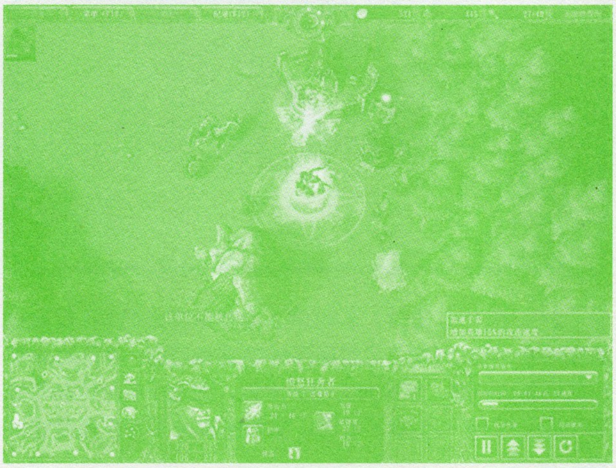
暗夜无限回城BUG技巧及实战演习

来自暗夜大师FlyingBug的又一潜心研究，大家可能已经知道了NE可以利用生命之树的移动取消回城的BUG，具体的方法再叙述一遍，当生命之树拔起时，英雄对移动中的生命之树使用回城的话回城会被判定而取消，一直以来没有人对使用这个Bug的战术进行研究过，而这次FlyingBug带来了根据这个带来的战术实战演练。

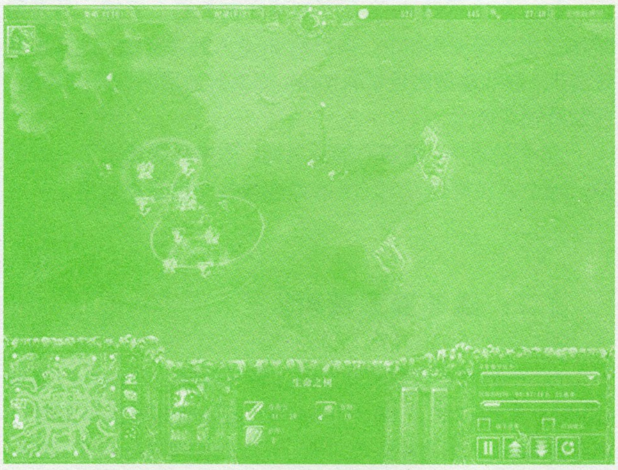
对于这个BUG运用主要有两个方面：

1. 影响对方经济

在回城的时候，DH是无敌的，如果位置选择在对方采矿路线上，可以减少对方的采矿，当然这个不是主要的，来回的回城与正常状态切换回让对方很难受，让对方不得不回防，很好的牵制了对手。



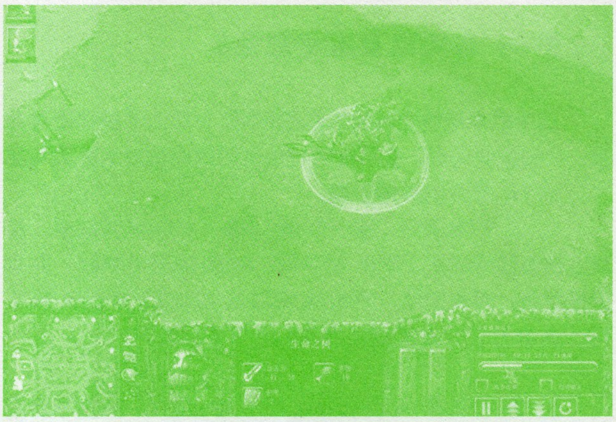
假回城



利用正准备MF分矿的生命之树



再次来到对方采矿农民处假回城



这次专门造了一个古树来假回城



继续假回城，让对手十分难受

2. 在战争过程中混乱对手思维组织秒英雄

一般看到对手使用回城的话，思维会有一个放松，然而对手却是假回城，有点让人尴尬。还有就是针对暗夜英雄血少的情况，会遭对手群欧，这时用假回城不停的使自己英雄处于无敌状态十分赞！鉴于对手的实力和FlyingBug不是一个档次，所以他大胆使用了这个战术，具体实战中的使用还需要完善，不过对于这样的创新也让大家眼前一亮。

KOG对抗3AC

现在的NE内战以抱熊为主流，被称为“王道战术”，也就是说对于对手的任何战术，只要双方水平处于相同境界，自己这边都有不低于50%的胜率。其实这种想法还是比较片面的，因为任何战术都可以找到相克制的手段来应对，当然越主流的战术破绽越少，克制手段的起效时间相应就越短，所以就要抓住力量变化的关键时机——俗称气合，下面讲一下NE内战如何应用纯鹿KOG对抗3AC速熊王道战术。

『一：布局以及衍生思路』

这个战术最重要的地方就是布局，一切为了确保渡过黄金一分钟的薄弱期，并且在防守的同时取得进攻的最大利益

以TR图为例讲解步骤：

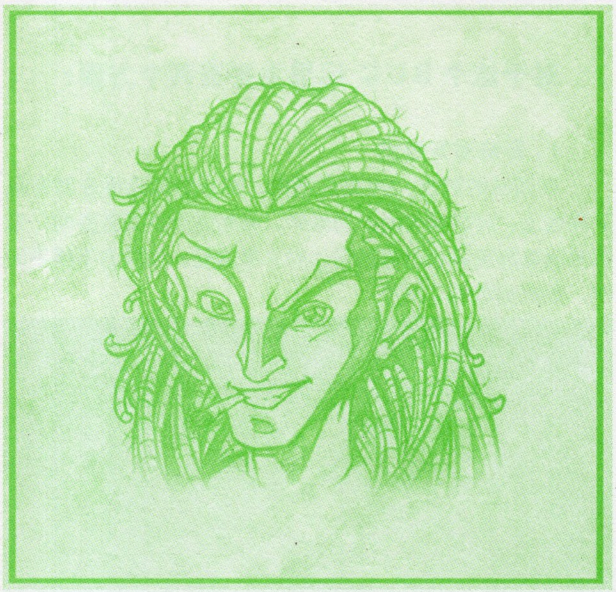
1、正常DH开局，第一个BM和第一个BA略微靠前，给后方留出足够建造2个BL的空间，BM和BA靠临树林，并排形成障碍，略有空隙，使WISP可以从树林边上穿越而DH不行，这是为了防止前期对方DH进来杀小精灵。

2、DH出场后1AC配合DH、BR正常MF311，BR坐下后再生产1个AC（总共2AC），DH购买靴子、单传、头环，保证双方同时升级主基地。

3、2个AC做为可移动的侦察守卫存在，具体布置位置自己摸索，DH视对方动向而动，如果对方MF，就去他家里杀WISP（主要是限制MF，消耗对方家中井水），如果AC要移动，那么切记谨慎。一旦发现对方DH带AC来压制，那么跟回去防守，少1个AC但有头环所以不吃亏。

4、2本之前及时补充2BM、1BH、1商店（经济上肯定够用的），商店靠内，其余所有建筑排成直线，将BR移动到唯一的出口那里，可以选择堵上或者只留1个小口。

【a：为什么堵上？】如果2本基地完成时DH在敌基地附近，而这时对方已经雇佣NAGA前来压制，那么就堵上，将2个AC和在建造的2个BL保护起来，同时出KOG。这个时候自己的DH进入对方基地，让其不能建造BL，等到KOG出来的时候用单传回基地作战，或者如果对方不TP/回防的话自己的DH就不走，这样他的BL始终建不起来。ps：实战中建议尽量创造这种变化的条件。



【b：为什么留口？】如果2本基地完成时DH在自己基地附近，而这时对方已经雇佣NAGA前来压制，自己的DH可以退到基地内部，如果对方强行冲入，那么所有单位必然都要先后受到BR和商店的攻击，这时候对方没有任何便宜可沾。

【c：对方召唤NAGA后不过来压制】那么更好，是否用BR堵上出口都无所谓了，自己的DH进入对方基地，让其不能建造BL，在敌基地附近留有WISP，如果对方回防就传到外面，然后看情况游弋。

这个战术中，建筑布局很关键，图中只是给出了一个示范，这个思路可以在TR/TM等地图得各个出生点应用。

『二：战斗要素说明』

1、一般双方会在KOG方附近展开接触，当2AC＋[带头环]DH＋KOGvs3AC＋DH＋NAGA时，应该首先攻击对方的DH而不是NAGA，因为在这个时期，KOG的作用远远大于NAGA，所以千万不要被对方DH抽干魔法，哪怕自己的魔法都用来缠绕对方DH，具体分析如下：

【a：对方全力攻击KOG】大部分对手会选择这个，反应



就是首先缠绕住对方DH，然后KOG向后拉，自己的DH攻击/MB对方DH，等缠绕CD过后再缠一次，直到打退对方DH或逼迫其TP为止。

【b：对方全力攻击DH】还是打他的DH，如果开始都是健康的话，最后应该稍微胜出一点，即使不胜，距离自家井水较近喝水也很方便。攻击时应该注意，缠绕时间3秒，这期间DH攻击时要配合移动卡位以取得更大优势。

2、BL建好之后优先升级驱散并暴小鹿，因为这个战术的缺点是回复能力不够，所以装备很重要，DH和KOG各备血瓶一个、将单传和传送都交给KOG，暴小鹿抓MF并压制，这一阶段KOG的E有很大的发挥空间，小鹿单独编队方便快速驱散返老还童，压制保持节奏，DH受伤后传送回去喝水。

3、有机会的话早些MF商店购买群补，要是钱足够的话给DH买无敌，当满50人口，大概9个小鹿时，就可以进入决定胜败的第三阶段了。

『三：决胜关键』

当你熟练掌握前面两部分内容以后，就可以凭战局判断敌我双方的技术水平了。如果你用纯鹿KOG压制击败对手，说明对手不是你的对手，实力至少相差一个档次；如果你用纯鹿KOG压制取得了优势（比如杀了2～3个熊宝宝），但是对方仍然可以撑到大师熊成型，那么说明对手与你水平相差不多；如果你用纯鹿KOG压制没有取得什么优势，那么可能就是遇到比你强的对手了。

所以说，除非对方实力不如自己，否则单纯的纯鹿KOG不可能获得最终胜利，下面介绍2种决胜的关键因素。

【a：种树配合战术】种树是保证节奏，弥补纯鹿KOG战术缺乏肉盾、缺乏回复能力缺陷的关键因素，以TR为例，中期压制的时候在地图中间建造1～5个BR，一方面可以配合MF不损失HP，升级自然祝福后可以作为战斗力量投入最后决战。因为从始至终，纯鹿KOG方都是压50人口的，后面金子足够，除了买群补以外，钱投在种树上比较划算。

『变化』实战中，假如对方造1～2BP防守，那么中期种树配合开分矿，矿好以后是可以突破50人口的，MASS鹿和多群补对抗成型的熊也不错，实战可能不如50人口鹿配合古树。如果一开始就打算用这个变化，二本可以考虑出POM代替KOG。

【b：小精灵干涸井水】面对不造BP，建筑布局有暇的对手，可以带上5～6个小精灵进行BP/BR的TR并就近造商店，家中不断出WISP，面对返老还童，驱散、wisp范围暴掉，相信很快对方的井水会干涸，如果能打掉1～2个月亮井，胜利就不远了，关键在于自己也没有回复能力，所以给DH大量买血瓶、给KOG大量买净化要水吧。

结束语：纯鹿的话很大程度限制了NAGA的作用，因为闪电失去作用了，相对来说KOG的发挥取决于是否能取得优势，KOG扩大优势的能力远大于去弥补劣势，1级缠绕主要针对英雄，3级缠绕主要针对熊——如果这时候还没有驱散的话，24秒320点HP伤害不少了。

总的来说，纯鹿战术不是很依赖第二英雄的选择，KOG、NAGA、POM甚至熊猫都可以登场，本文纯理论，实战还有很多不同之处，所以仅做为战术参考。



Moon的边缘战术：熊鹿对抗Orc

吹风一向以来被Orcer称为Bug的战术，另Moon在对战Orc情况下几乎处于不败的境地，但是也只有Moon这一位Ne在与Orc的对战中近乎100%的胜率。而Moon好象也意识到这一点，用吹风可以完胜Orc，但却引来了大片Orcer的抱怨，最终的结果极可能是暴雪再次削弱Ne（风德）。所以Moon开始尝试他的"边缘战术"，熊鹿流！（其实这招Apm70也是用过的，但是却不多）

为什么把熊鹿流叫做边缘战术呢？因为Orc是有科多的，这个大家应该很清楚。所以在Moon用熊鹿流之前，相信很多人会认为用熊鹿打是很愚蠢和不可行的。但Moon确实这样做了，他为什么要做这样的边缘行为呢？下面就具体分析。

首先分析Orc的部队，以大G＋车子作为主要攻击输出的。在对抗吹风的时候出了白牛，就会变相使部队的攻击输出减少。同样出了科多的Orc同样会降低部队的攻击输出，他的攻击力只有２０左右，对皮厚的熊根本不能造成很大的伤害，所以他的任务就是把熊吃掉然后脱离战场，别无其他了。而一般Orc会造3到4只左右的科多，这样占人口的兵种会为部队带来很大的负担。

而Ne被吃掉了数只熊不是很亏吗？其实不然。英雄方面选择召唤型的就变得更加肆无忌惮了。因为Orc也根本不能再出白牛或萨满了，单矿的话这样相当于自杀行为。这也是召唤物绝对安全的保证！往往的情况是Ne的熊被吃掉一部分，但是战场上的一大堆召唤兽却未能解决，熊的返老还童对方更是没有办法，结果还是利用了Orc的老弱点。这依然使Orc处于不利阶段。而吃了熊的科多除了待在家还能去哪呢？视野被共享、身怀六甲，是不可能跟大部队出去MF和作战的吧。熊的血多，吃了还要很长时间才能消化，很多时候还没消化完Ne就已经补充好熊再次压境了。

有分矿后标准部队构成：

３英雄（BM+FL+KOG）＋５熊＋４、５鹿＋３AC

（没有分矿鹿可以适量减少，在有分矿前压５０人口是一定的了。）

战术思路：

开局用普通３、４AC速熊鹿的流程发展，首法英雄最好用BM，如果为了避免暴露目的也可以是DH，２英雄就一定是BM了，但这种打法灵活性小，所以不推荐。首法BM不断练级，大胆的话先MF商店再MF４４２２，记得要为兽王买鞋。期间用鹰侦察，特别是前期跟着对方的BM。不时用时间剩一半的猪到对方的基地打掉Orc身上的膏药，这样对方双线练级也练不起来了。期间用鹰侦察好对方的意图是镇压还是搞WS。２本升好了，放下BL继续升３本然后出３鹿。记得还要升熊鹿的一级攻防。对方意图是镇压的话，２英雄用FL，WS狼骑拆家的话用丛林。注意的是对方是双兵营就肯定是车子＋TR战术了。应该马上补一个山岭，别看小这板凳，抗TR可是一流的。

对方若是WS３本憋牛头或蝙蝠什么的话，不用犹豫，马上补弓箭手，带2英雄FL去镇压。最好再补一BR出车子直接压死对方，否则WS部队成型就相当麻烦。压不死就拆地洞和刚造的建筑，这时对方的兵肯定不多，强拆两个地洞应该不是问题的，占了便宜就走了。这样对方的科技就落后了。走了之后就偷一个矿，并造好防守，之后也不会太难打。

对方不WS用常规战术即大G＋狼骑＋车的话，Ne没有熊之前是弱势，先不野战。顶多在招FL时去压一波，拆刚建的兽栏，占的便宜也不多。然后重点MF，两个召唤型英雄的等级是很关键的，不是被镇压得很厉害就顺便清掉一个分矿再开。而用兽王顶住TR什么的到3本应该不难吧。

在3本完成前再放下一个BL，3本完成开始量产熊了，并召丛林，也可以是地精补匠，但感觉丛林更好，可以缠绕对方的科多，第二技如果不太缺魔的话就升树人，这么多召唤物对方看见都怕了吧。而对方看到你出熊也应该开始出科多了。双方兵力成型后，大战一触即发！

第一次交战对方很可能吃了你的熊就用加速逃跑，利用丛林可以缠绕一个科多，然后用鹿齐射加英雄围殴，应该可以杀一个科多并救一只熊。然后就直接压到他家里。过程补回被吃的熊。到商店买群防和群补，接着到对方家的时候CD时间到，召第二批召唤物，熊咆哮，如果买道具才去的话，召唤物时间就不够两批，过中得失自己取舍吧。这时，Orc看到这么多召唤物肯定相当头痛，但却又没有办法。这时候科多还未消化，不能再吃熊了。如果科多敢出来就再用缠绕＋围殴杀之，然后保存救出来的熊。前面如果打得好没有太大损失，这一波基本也定胜负了。即使不能推掉对方也元气大伤，走之后还要记得叫小猪回去打掉对方的膏药，呵呵。回家喝了水后，英雄喝净化瓶补MP，接着继续去镇压，这次再去应该能拿下了吧。

总　结：

DH首法：开始可误导对方以为是吹风，但是对后来抗TR显得不力，所以很多时候用吹风就是前期被TR压死的（当然Moon不会），所以一般不推荐。BM首法：是最稳妥的了，虽然被剑圣3陪也很烦，但是当兽王上了2级有鹰，那问题就解决了。后期兽王的价值也比DH大得多。

NE破解AKM之鼎

【引言】

鼎，又称三足器，寓示着至高无上的地位和荣耀。鼎之三足，分别象征着权利、财富和名誉，如果一个人得到了绝对的权利，但还妄想着财富和名誉的话，处境将十分危险，因为他破坏了鼎的平衡，拥有绝对权利的人，会绝对的腐化。

所以，聪明的人往往能找到一种相对合理的分配方式，以满足自己对权利、财富和名誉的需求，三足以求置鼎，其中的“度”因人而异，但能否在社会中取得成功，还要看看个人修为和上天对自己的眷顾程度……

【正文】

一. AKM战术为什么厉害？

纵观WAR3竞技历史，新战术随着版本更新而衍生变化，可谓江山代有出人才、各领风骚数版本，AKM流虽然最近才兴起，但因其战术部署周密、兵种转化及时、针对性强等特点，很快使HUMer获得了新生，RN主页上貌似无敌的AKM成为各族谈之色变的热门话题，那么，AKM流为什么强呢？

在WAR3对战中，“势”的强弱不出于经济、兵力、科技三方面范畴，兵力强大科技必然落后、反之亦然；经济是科技的基础，与兵力则是先后关系，三者共同构筑WAR3之鼎。在实战中，依靠绝对的经济、兵力、科技产生的极端战术都很有代表性：

经济——MOON的乱矿、HUM的速分基地

兵力——UD卖掉回程双兵营暴狗RUSH、NE双BR暴AC压制、HUM的TR速攻

科技——速熊、奇美拉、毁灭、冰龙、狮鹫等等

在实战中，经济和科技的极端战术畏惧于兵力的极端战术，为了保障安全过渡，形态逐渐柔化，也就不再极端了，这是战术之间磨合的必然结果。

AKM流之所以获得成功，证明它并不是一个极端的战术。用科技主导，辅以兵力过渡（BMG和家中的三个塔），中期有针对性地转型，然后科技致胜……这个战术的出现完全打乱了NEer平时习惯的攻防节奏，继而失去了判断局面的能力，与ORC实在没有好办法对抗吹风流不同，NEer大多则是不知道如何应对，反骚扰的办法、分矿的时机、MF的节奏、选择的兵种等一个个变成了未知数……

相反，AKM的准备是非常充分的，好比对方遇到了左手使剑的高手，措手不及之下毫无反抗能力。

相信这时候我们都想知道一个问题，如果是MOON会怎么办？

二. 寻求破解之道

破解任何一种战术，首先要研究它的气合点，俗称破绽。（天下没有完美的战术，除非已经到了无招胜有招的境界，但那样的大成就算MOON和GRUBBY估计也不敢妄称吧）这里先拿一个针对AKM弱点的案例来试探其气合点：

【双兵营暴AC＋KOG压制】

正常AC开局，发现HUM采用AKM流时将英雄换成KOG，同时基地补BR或者在地图的任何合适的地方补BR，开始大量暴AC，AC数量达到6个以上前往HUM家中压制，压制策略如下：

（1）KOG的根须缠绕完全照顾BMG，只要BMG一发招，E键锁定，保证烈焰冲击停留在准备阶段。

（2）针对AKM前中期缺木的弱点，AC齐射箭塔，这样HUM农民会来修，期间损耗木材，这样升到二本之后将延迟小炮和其他部队的出现，三本也相应延后。

（3）大量的AC让箭塔修无可修，HUM变民兵冲击时AC全体隐身，BMG有显影则全体后退，理由同上。

反复几次之后，HUM感到基地安全受到威胁而补充了箭塔，这样，本来就紧缺的木材资源的补充再次受到冲击，NE趁机分矿，用兵力优势保证经济扩张，之后在兵力VS科技的战斗消耗中依靠经济实力取胜。



我只能说，这是一个貌似可行的战术，但它的效果会因为HUM绝佳的基地布局和坚固的建筑特点而大打折扣，大地图同样不适用。虽然如此，从这个案例中已经足够找到AKM的气合点了。

三、AKM战术的气合点

双兵营暴AC+KOG压制为什么不能取得良好的效果？

答案是压制的同时充分强化了HUM塔的效果，AKM虽然速科技，但也不是纯科技，前期的三个塔是通过木材换取的相当兵力，暴兵压制是以石击石，就算你的石头大过他的，一样不能造就胜势。战略不是战术能够左右的，AC换成弩车的效果仍然一样。但是，谁都知道箭塔是不能移动的，所以AKM战术的最大破绽就是中前期缺乏攻击力。

如果我们不去压制，采用最快的速度扩张经济的话，AKM的那三个塔将完全失去作用，变成了延缓科技速度的障碍，而AKM没有兵营，也不可能转型进行反压制。对应克制战术：

【速矿经济扩张流】

战术要点如下：

探到HUM采用AKM流之后，根据地图不同决定相应的扩张模式，如LT就立刻于斜坡分矿，TR上则采用引海龟的操作耗掉矿点的7－4－4，在分矿时可以无惧BMG的骚扰，因为无论面对DH还是KOG，BMG都施展不开手段。

用最快速度放下第一处分矿的同时，展开对第二块分矿扩张，同样根据地图决定扩张手段。如果你出DH，那么跟踪BMG，用AC＋大树来MF第二处分矿；如果你出有打断能力的KOG，那么无视BMG，直接带队MF，结束之后直接放分矿，因为BMG不是DH、也不是BM，一个人很难拆掉建造中的分矿，何况是在你有备之下。

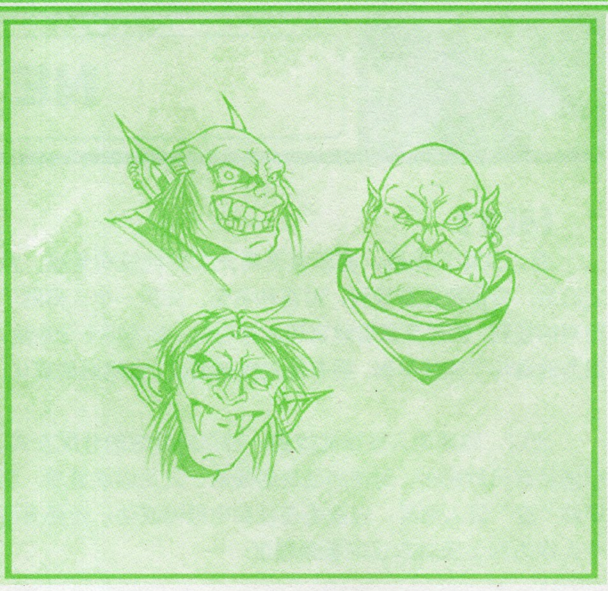
当你一处分矿开始运作，另一处分矿正在建造的同时，AKM方已经基本完成了二本的出兵建筑，试问如果你是那个HUM，你能不着急么？

反客为主是很高明的计策，运用于WAR3之中，优势常常体现在两方之间的路程。NE现在要做的就是出兵、侦察、防守。关键在于小精灵……

HUM方倚仗科技兵种大举进攻完全在预料之中，由于没有步兵和火枪，我们可以放心出AC和无甲的HT，但女巫的缓慢是有很大杀伤力的，所以要发掘小精灵的优势，因为我们有钱。

防守的同时不忘跟上科技，那么你在战略上就没有问题了。如果你要问：既然WAR3是平衡的，那么这个战术的优势在哪里？我将答案进行量化，就是三个塔、路程、还有AKM战术对本身的限制（前期转型）

另外，有些地图并不适宜同时开两个矿，那么就要把分第二个矿的能力用于跟上科技，二英雄建议POM，用无敌的猫头鹰让AKM的招数遁形。



四：以彼之术、还施彼身

对于主科技战术，并不是只有主兵力和主经济可以抗衡的，在未放下兵营之前探到对方是AKM的话，可以选择如下战术：

【有差别对攀科技流】

差别在于NE方不造BP。

二本选择POM升级猫头鹰，根据HUM的兵种选择相应的克制兵种，但是建议以小鹿为主力。在没有火枪的情况下，小鹿只惧HUM小炮，无视BMG、破法、男女巫师等等，因为有速度，战斗的第一时间要全力冲进男女巫师的阵营中去，这期间基本没有什么损失，已经冲进去后，火炮会因害怕误伤男女巫师而处境尴尬。另外，因为NE方没有造塔，所以同样科技兵力和经济稍优，在中期比HUM更有机会先一步分矿。

这个战术的弱点在于NE的科技兵种不如HUM的强势，当然这只是我的纯感觉而已。关于兵种的克制，我认为HUM有两种NE没有明显克制能力的兵种——破法和TANK。破法不怕穿刺、辅以烈焰冲击地面上无懈可击，而TANK，无论空军（奇美拉）还是地面（熊、山岭），感觉都不是太好应付。相应地，NE也有让HUM徒呼奈何的山岭，只不过山岭有种种缺点让它的性价不尽人意……

恕言只能说我的水平有限，真实情况是不是这样还要看高手的应用，所以这里诚征上述三种战术的成功案例，如果看的起蔡琳，就在帖子里面附上你的REP，我看过觉得合适了，一定会放到主贴上供大家参考。

【后　记】

以不变应万变

能达到这样的境界我十分佩服，因为可以主导自己的节奏，在强势的时候取得相应的利益，在对方强势的时候又能用之前取得的利益化解掉，无论这个利益是什么（经济或者英雄等级）而这样的人，我相信还是有不少的，他们的战术暗合“鼎”之奥义，合理地协调了经济、兵力、科技的关系，做到了这一点，可以说已经基本了解了WAR3中的玄妙之道。

同水平令Ne无解的4大战术

1．TR近点HM在开局就派5、6个民兵＋1 FM过来敲掉第二个井，这个井是铁定被敲掉的了，因为这时候N只有1个AC，另一个在建造中。在兵力绝对悬殊的情况下，根本没办法可以阻止，随后AM也带着1水来了，第二水也快CD完了。而且被敲掉的后果相当严重。因为这样的话初期就只有一个英雄＋2 AC的战斗单位。而民兵＋和FM是源源不断的来的。当然你可以将第二个井造在酒馆附近，这也只是能解决燃眉之急。当对方的FM越来越多，而AC根本不能站在基地作出攻击，种树也是很难种起来，不断取消也会导致却木。最后农民造成了塔就始终要GG。无奈。

解决方法：这应该是很不平衡的战术，因为民兵由于从近点过来持续作战时间相对长了很多，所以当看到HM一群民兵过来拆井就马上退出吧。因为开局才2分钟左右，退出还没不算输。

2．TM中UD的岛矿流

对于不太擅长空军的NE来说，很难去阻止UD开岛矿。即使有意识买飞艇侦察岛矿也没有足够兵力去强拆。一般不差的UD也会在岛矿没建好的时候不断用天鬼骚扰你，所以Ne没有空军的时候很难运兵去岛矿，最后岛矿建好也随着一片塔也完工后Ne才刚有几只熊，很难去退平岛矿，而且飞艇中途被天鬼截击的可能也很大。分矿成功运作的后果可想念而知。虽然没有第一种这么不平衡，但是同水平下对于纯鹿对抗天鬼的Ne很难破岛矿流。

解决办法：最好还是不要和Ud打TM了。

3．LT中UD的天地鬼

没有中立支持NE就是脆，当天鬼有半队以上天鬼加上半队的小G打Ne的部队A过去就行了，说是MF也不过分。别说在LT乱矿很有效。因为乱矿是依靠大量的HT去完成的，对着大量天鬼也没可能出很多HT吧。而且会侦察的UD也会用天鬼和阴影在各个分矿点侦察，NE想偷个矿也难，别说是乱矿了。而Ud开了岛矿就更提了。

解决办法：不打LT和其他没酒馆的地图绝对是Ne最明智的决定！

4．GW等大地图的Orc拆家WS流

Orc在大地图的拆家流就是恶心。对拆拆不过，你防守吧，他在外面的矿和塔就越来越多，乱矿的程度比Ne更厉害。Ne只有熊能很快解决狼骑，但是以他的速度对方拆完了他还没到。回程吧，对方一个加速就跑了。所以Ne只能靠英雄单传回救，用Kog缠绕也每次顶多杀一只狼骑，所以效率也有限。在你和对方纠缠的时候对方不知已经开了多少个矿＋N多塔了。

解决办法：不跟Orc打大图也是Ne最明智的决定！

总　结：

Ne可能是天生命苦吧，TS的那个雇佣兵流被玩家抱怨几句就解决了。但是NE一直面对这4大无解战术却依然如是。我不知道这些所谓的战术会延续到什么时候，因为这些战术涉及的东西都是很多基本的设定，所以要改变也很难。但难道就应该继续这样的不平衡继续延续下去吗？这可是一个竞技游戏啊。可能有些人会问我既然这么多不平衡，为什么还用NE？没什么原因的，因为我就喜欢Ne，即使Ne再弱我还是会继续用Ne。正因为弱，我才有保护她的理由。

最后教各位被郁闷的Neer一个Ne唯一一个WS流，同样利用的Ne的种族特点，就是藏树流。适合的地图有TM，LT，GW等大地图。开始什么也不造，生命之树就直接起来吃树，吃了一个洞之后就在里面造一个井，然后生命之树就去附近的较大的怪自杀就行了，之后就设换出去干别的事吧。选址是很考“意识”的，要选隐蔽而且或者树林密集的地方。重点还是要对地图的认识和理解。



详细解析暗夜精灵对战不死族战术

本人最近迷上了不死和暗夜的对战。经过不下100盘的solo+rep后得到不少经验，在此想和大家分享。

NEvsUD的战术大体来说分3种，一是中立英雄双矿暴DY型，二是DH开局骚扰速三本型，三是最近流行起来的女王SM型。(LT的乱矿除外)

DR和BM都是前期强力MF型英雄。可以尽快的达到一定等级(防骚扰能力也很强)。并且相对于DH和WD开局来说，初期会更安全点。在2本刚到的那一短暂时机，可以买个PD带上5-7个AC去rush速3本型的UD。一般情况下UD这时候的损失会不小(BZ，BRor小G)，直到lich出来。

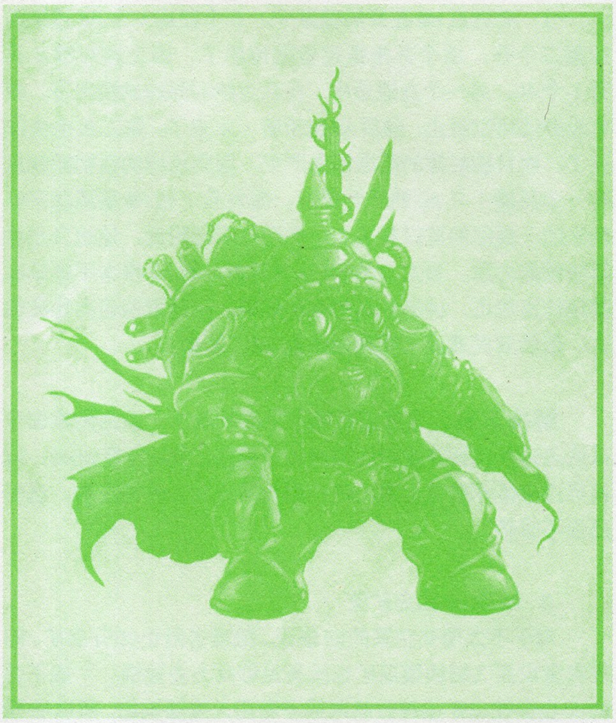
这俩英雄的不同在于，DR是undead型英雄，不怕被DKC，又因为是远程攻击型hero，所以死亡率一般来说很小。而BM虽然hp比DR高，但因为是近战英雄的缘故，在UD的3杀技能下存活率不是很高。细节方面DR初期比BMMF来的快，2本rush也比BM厉害，但后期用处很小，只有一个沉没可以用(6级技能另说)。而BM的召唤生物后期还是很猛的，一只3级猪的攻击输出顶得过2只DY(暴DY的情况下ud一般很少用毁灭)。

适合的地图：一般是MF处多又密集，MF生物较弱，分矿较近的地图。如：TR，TS，EI，TM等。

point在双矿上，以经济优势取得优势。

相对于与前期闷头MF型的英雄不同，DH开局初期靠的是淫荡的三陪，骚扰以及走位。一旦天黑了，鞋子也买了，AC也有3只了，杀掉出来MF的G是瞬间的事情。但同时也是最容易被rush的开局。所以及时判断UD的意图是非常重要的。(如DK没TP，DK先光环，基地慢升级。从ud的家到自己的路口上务必放下一个wisp)

看UD的发展路线不同，可以选择不同的ac数量。AC多，PDMF起来很方便，但后期占人口，也是对方hero的exp。AC少，科技速度比较快，但PD很难升到lv3。这时候DH一般是陪着UD溜达溜达的。后期的DH很猛，买了球后无论是对英雄还是空中单位，杀伤力都是很吓人的。而且把Dk吸干，lich等英雄也就只能被秒了。当然，DH被高等级UD3hero闹轮奸也是很快的事情，所以有些必备装备还是免不了的。一般情况下单矿NE很难打赢单矿UD，所以分基地的时机要把握好。最好的选择是3本后lv3的PD马上清理一片矿，分完矿后就尽快带着4只熊+2-4ac+一两只小鹿来rushUD。DH带好心灵传送(天鬼流时买球比熊优先)。这时候的UD是非常脆弱的，很尴尬的一时机，平时我自己打或ob别的人打的时候也往往出现这一波就gg的情况。就算不能gg掉对手，UD



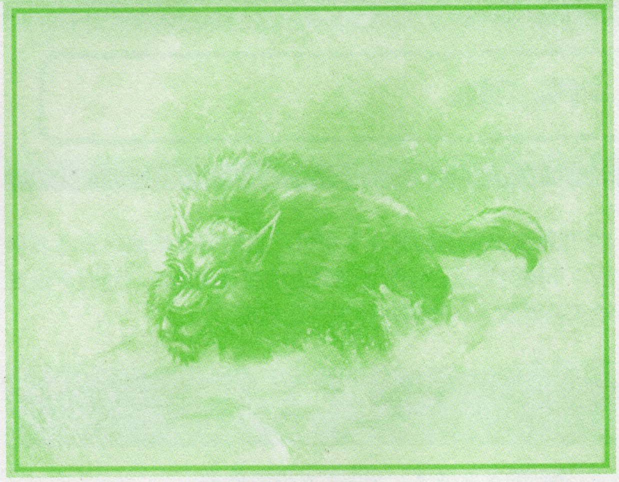
的损失也是惨重的。当双矿运作后尽量多升级熊的攻防。不要以为熊真的比胖子厉害，同等数量的熊是打不过同等数量的胖子的(hp高，有毁灭，有DK光环，有箱子，有C，有nova，有群补，最后还被lich吃了)。所以要在攻防上作文章。啊，对了，差点忘了。等到人口65+时补3个左右的角斗鹰会有很不错的效果。最后。穷死UD才是王道。

适用地图：任何带酒管的地图

point：3本rush以及分基地的时机，PD的等级同样重要。

(上次ob了一场MYvs某UD，发现DH裸本开局也挺淫荡的。家里4农民采矿，一农民采木，BM-BH-BA-BP的顺序拍下建筑。家里靠BP和井水防守，20人口升基地，DH买个nike无限抓MF。挺不错的，有兴趣的玩家可以试一下。)

WD开局，这东西初期的韧性和硬度都没DH好，防守起来也很难。很少有ud不rushWD开局的NE，就是冲着她的防守弱点去的。所以升2本不能像DH开局那样奔放，21人口，3井水后再升基地是个比较稳当的办法，等天黑了继续补一口井(象TS，EI，TM等可以外BRMF的地图上要尽早在家里补个BR，不然遇到gosuud会死的很难看)。当第一个黑夜降临后，有两种选择：一是继续MF，二是买个nike追杀3陪过来的DK，压制UD。WD很大程度上是依赖BR来MF，为了MF效率AC也要比Dh开局多一些(推荐5AC)。等WD到了lv3



后，传说中的女王之 18 禁无码 SM 片就要上映了。(有时候看那 DK 挺可怜的。象个纯情少妇似的被一痴汉追的满地图跑)

WD 的发展路线多种多样，可以象中立开局那样强行开矿->2 本 2BL 暴 DY。也可以象 DH 开局那样速 3 本(但也同样不能太梗直，DY 需要生产到一定数量)。也见过 TM 里用鸟骑，配合飞艇，WDPD 轮流 SM 和尚的。这个靠对方 UD 的发展路线来定。经过本人的十数场对战以及几片 rep 研究，发现WD开局比较怕天鬼 rush。看来跟天鬼流打的时候要尽可能地延长 AC 的生命了。因为 WD 的 rush 不象 Dh 开局那样尖锐，WD 的硬度也没 DH 高，所以不能冒昧进攻。闷头 MF，MF 完一点就再 MF 另一点。几乎把地图搓一圈了，就准备洗洗技能去 SMUD 了。后期一绿瓶，一无敌是 WD 的必备装备，不要天真的认为 UD 的 hero 总是好欺负的。

适用地图：除了 El 貌似危险之外其他地图都适合。
point：防 rush，hero 等级，SMSM

(不知道大家有没有看 SK。HoTvsWE。IGE。SweetinTR 的那场。本人也在 vs 试过那战术。得出的结论是。此战术真的是淫荡到极点。不是所有 UD 都有 sweet 的意识以及操作。大家不妨试一试)

关于天鬼方面我重新解释一下。(前面解释的基本是没有被天鬼骚扰过的理想状态)

重点只有一个，把精力集中在中期第二个白天这个时间段上。UD 出天鬼意图也大多是为了牵制 NE 的科技速度(杀 wisp，打建造中的房子，数量多了还可以打 DY 和熊)。如何防御天鬼，使NEer 们舒舒服服的让科技升科技，我想除了靠淫荡的操作，敏捷的反映外还得靠经验了。当 2 本天鬼来骚扰的时候建议把所有的 wisp 都转移到其他比较偏僻的地方。MF 的时候也要特别注意 creepjack，只要被抓，损失一般都很惨重的。

BM，DR 流对天鬼方面的压力不是很大。中期合理的 AC 分配可以把 wisp 伤害减少到最低。而中立开局一般是很长时间保持 2 本科技，所以死几个 wisp 意义不大。对自己的操作没信心的朋友请在家里和分基地分别放下一个守护者来进行防守。而在 TM 遇到天鬼开矿的 ud 玩家，务必在每个分基地处造 2 个以上的 BP，不然会被 UD 的性骚扰虚脱至死。

DH 速 3 本流。用 DH 开局的时候无论是骚扰，MF 还是防守都不能象前面文章所说的那样奔放。因为 DH 开局本身就在前期省了些 ac 的数量来提高科技速度，所以中期 ac 的保有量会得到些限制。个人推荐在家里步个守护者(造好前放上 2 个 ac)，基地补 2，3 个农民后再攀升到 3 本。DH 的走位要在 UD 家门口和 PDMF 的地点之间不停的移动，推荐 DH 和 PD 一起 MF。等 DH 买好了球，PD 也升到 lv3 了(各位 UDer 们不要再说 PD 很难 lv3 的话了，PD 是很难用 ACmf 到 lv3 是实话，但一旦到了 3 本，如果前期不是给了 NE 非常致命的打击的话 UD 想阻止 PDlv3 是个很可笑的想法。熊的 MF 效率是我见过中除了 orc 飞龙流外速度最快，损失最小的。语气可能有点冲，请谅解)，你就不再怕天鬼了。强烈建议人口 48-50 那一波推一次 UD，如果 UD 的 3 本稍微慢了点的话他基本可以打 gg 了。这一波 rush 完全是为了赚些 timing，可以用这个时机去开个分矿。(注意事项：DH 建议买个绿瓶，PD 买个保存)。如果说 NE 单矿熊鹿很难打 UD 的单矿胖子流的话，对上天鬼流分基地就不必那么急了。后期靠无限压制来限制对方等级，等 DH 和 PD 的等级都高了，天鬼+毁灭也就不在话下了。



NE 战术集

女猎流

守望者女猎流：APM70 的拿手好戏，WD 的骚扰，HT 的积累，开矿，暴兵，2 线。

丛林女猎流：showtime 的最爱，运用树人迅速开矿，缠绕骚扰对手农民。

虎妞女猎流：NE 内战的王道，高攻高速，英雄等级比拼，女猎数量比拼。

战术体系思想：纯女猎流从 ROC 起就广为流传，但 TFT 由于甲的更改，HT 的天敌逐渐增多，幸好在初期，HT 还是最强的初级兵种，远程的肉搏近战攻击（对农民可是加成伤害的噢），能接受虎妞的光环。作为 NE 玩家，女猎流应该是最基本的战术了吧，配合不同的英雄，风格迥异。好了，我就专门讲一下如何发展。游戏开始后，4W 采金，1W 造祭坛，本里出大量 W，出来第一个造月井，第二个探路，第三个采金，其余全采木。当木为 160 时，同时放下战争古树 BR 和猎手大厅 BH，此时 HERO 出来，可以选择骚扰。当木满 40，补月井一个。接下来，就友一个分支了，那就是科技流还是暴兵流了。科技流的话就再补一个月井，然后第一时间升 2 本；暴兵流的话就再补一个 BR 若干 BM 月井若干小精灵（到处放），当有了少量 HT 后可以先 MF，等到第一个黑夜降临，就冲进敌手基地大肆屠农，没 HP 就隐身。如果是 HUM 速矿的话，把 HT 分成 2 队，2 线骚扰，让对手忙于来回。

我们要说的是暴兵流，在骚扰的同时，家中利用双 BR 优势量产 HT，除了一部分用于骚扰外，另一部分就外出 MF 小怪，有机会再偷矿若干。一直等到人口上 70，出几辆弩车，大兵进发，胜败在此一举。让女猎淹没对手吧。

AC 流

相对 HT 来说，对 AC 的操作更加难度大，因为 AC 的 HP 少，移动慢。但是 AC 有不可比拟的攻击力、攻击速度、攻击距离。但是高手喜欢用 AC，因为便宜，便于攀科技。

娜迦 AC 流：Podox 的夺命杀招，曾经 15 分钟杀退 INSO，10 分钟让 SHOWTIME 缴械

AC 严格意义上说不算战术，在雇佣兵遇到难度的时候，AC 就是 NE 玩家最喜欢的过度兵种，而 AC 的存活率也侧面反映了一个玩家的水平，利用好 AC 的隐身，对战局也是至关重要的。而真正把 AC 作为主力 RUSH 的还是娜迦 AC 流。和普通的中立开局一样，兵营－月井－祭坛－月井，只是又补一个兵营，当 NAGA 出来之后，轻巧的 MF，升到 2 级，这时的 AC 数量已小具规模，压制，是不二选择，冰箭减速加 AC 齐射可以点倒任意一个单位，叉型闪电的威力也不容小视，小精灵可以在对手基地附近造起古树商店，给对手以压迫式的感觉，一举将对手扼杀在前期。

熊鹿流

NE 的主流战术，SUHO 大哥的最爱。

熊鹿是科技流，因此前期需要少量兵种过度，AC 还是 HT，随个人喜好。但是 DH 的骚扰是比赛的焦点，速攀科技使 NE 过早的拥有 2 英雄 NAGA，DH+NAGA 的组合可以任意斩杀落单单位，在 AC（HT）的配合下，艰难度过中期，家中双 BL 知识树量产能德，3 本完毕后，随着大师级熊的升级结束，终极兵种出现了，之后加入少量的小鹿，部队成型。

争对不同族，战术又可能少量变化，比如先出小鹿顶中期，对 UD 以小鹿为主熊为次，有时可以出 3 英雄兽王来增加火力。

不过，熊的移动速度慢，很容易被点杀，所以，保存权杖使必备，让 DH 和 NAGA 来回使用，争对 NAGA 跑的慢的特点，还可以为她购买鞋子。

关于熊鹿流，介绍就少点了，需要具体了解的话，网上文章太多，GOOGLE 一下就可以了。

玉蝴蝶流

NE 小天王 freedom 的独特战术，暴精灵龙。

作为 showtime 的徒弟，freedom 倍受瞩目，他的这套类似儿戏的战术却令人惊叹：原来 NE 也可以 DEF 啊。

我想引用 CBI 游戏天地对此战术的详细解释。

从来精灵龙战术就不是个取胜的战术，它的作用是无尽压制，之后你需要灵巧转型击败敌人。昨天我对这战术稍微改进了下（不过对手比较弱，所以不保证战术的含金量），首发黑暗游侠，前期使用少量弓手配合黑暗之奴隶疯狂 MF 开矿，也就是 Moon 的 Dr 滥矿流，只是在远古之树成型后立刻购买地精伐木机，然后垛下 4 棵风之古树，然后暴够 80 来人口的精灵龙，一战取胜，灭此朝食。由于对手是亡灵，前期小狗在弓手与黑暗之奴的攻击下毫无用途，轻松的度过前期，轻松的把握中期，这让我对精灵龙的兴趣不禁多了几分。其实很多时候战术就是个组合与搭配，随心所欲的游戏能给你带来更多的惊喜，前提是你已经对游戏的细节元素了若执掌，所以我们还是先来看看 FreeDom 当初使用精灵龙对付抽筋王人族 Rainbow 的景况吧。

前期FreeDom走科技路线，其实首发英雄DH或者WD都是不错的选择，三陪是一定的，若对自己信心不足可以造少量的弓手或雇佣些中立兵种（★战场小帖士：暴雪让野怪将雇佣兵镇守得很好，看似无法偷兵其实不然，只需要用个单位引开中立怪然后趁乱雇佣即可），迅速升级好基地后到酒馆叫出naga海巫——由于战术走压制路线，所以你需要在各方面协调加强这个理念。之后放下3棵风之古树量产精灵龙（造价低廉），同时在猎手大厅升级攻防。获得一定量的精灵龙后与英雄摸佛开矿（经济是为之后的转型准备），之后便将矛头瞄准对手，精灵龙灵活的特性让它们在战场的生还率很高，在配合英雄不停点射火枪兵之后，敌人也不得不转型出飞机或是坦克了，这时把队伍恢复到传统的熊鹿流或是弓手混女猎手的组合，比赛就相当好打了。

单看战术体系觉得有些夸大其辞，那么最后我们来了解下精灵龙的属性吧，当清楚它们的“习性”后想必你的疑惑也就释然了。精灵龙的HP450，比小鹿更多。攻击力虽然不是很高，但快速的攻击频率弥补了攻击上的不足，另外，它的技能有[空间转换，魔法反馈，魔法免疫]，空间转换为被动技能（开启情况下），一旦被攻击便会暂时消失，这让它们很难被齐射，所以整个队伍的火力承受相当平均，用群疗支持的话是物尽其用！特别是骚扰敌人矿区时，这比亡灵的石像鬼更具灵动的优势。话说回来，回想昨天用蝴蝶海调教亡灵时，发现这个战术的火力并没有想象中那么窝囊，三级攻击让精灵龙的攻击高达20左右，杀起敌人亡羊补牢的蜘蛛来可是眨两眼就是一只，另外亡灵用棺材补给队伍时，在精灵魔法闪耀的电击下更是high到不行……很多时候其实战术本身其实没什么贵贱，看你愿不愿意用而已。

吹风流

NE在对战ORC时，很多会选择吹风流，也就是大师级猛禽，依靠不停的吹风让对手的阵型瓦解。中国的吹风王当然是magicyang了，韩国的话，moon首当其冲（不过这战术是MY发明的，自豪一下）

很不幸，对于吹风流的操作要求太高。所以我没有具体尝试过，无法用深刻的体会进行叙述，不过网上的交流非常频繁，大家可以参阅一下，或者，等我另外写个专题单独讲解吹风流。

NE之吹风流VSORC各战术详解篇

吹风流是前段时间兴起的NE针对ORC驱散能力弱从而暴鸟德升级大师级技能配合召唤物的战术。刚用的时候真是觉得ORC很是脆弱，不堪一击。不过在一段时间后ORCer逐渐适应起来，站稳了脚跟，有了自己的立场，针对性战术也层出不穷，所以感觉有必要详细分析一下吹风流打ORC一些细节的问题，毕竟没有什么战术是能一直稳赢的。随着之间的推移终究会有破解的针对战术产生。只能做到让自己的思路明确“该怎么去WIN”，最后还是要看自己的操作意识和发挥。

先说一下地图特性问题：一般吹风流只适合用在有中立的地图上，比如TR，TM，GW，EI之类的地图。在LT，TTR，PI这样的地图很难奏效。鸟德的攻击很低，攻击输出其实还是主要集合在英雄和召唤物上的。

TR是我个人认为打ORC最有利的一张图，地形狭窄不利近程部队，海龟的甲对近战部队又有反弹效果不利ORC练功（老发觉ORC练完一片海龟基本就等于开了90%的血量在和别人打又不舍得贴膏药）

TM，比较平衡的图，中立建筑比较齐全，地形也开阔，宝物也比较全面，有利各种战术的发挥。

GW，比较看运气的图。中间的泉水是随机的。而在ORC对战NE的时候，生命泉或者魔法泉将直接确定到底是谁优势。ORC血厚，NE纯魔法部队。所以一般都不太喜欢打这个图。

EI比较单调了，地图很小，除了2个生命池一个魔法池一个商店其他没什么大的变化了，另外分矿比较弱，所以还有一些战术的小变化。了解各个地图的特性会对自己战术的展开有很大的帮助。

上手BABM单BR开局，（现在的ORC很多人都会用BM开局，所以建造千万记得保护自己的小精灵，另外不要让自己的英雄卡死在树林里了，有空我会贴出常见的几个位置建造方法，基本都不会有小精灵死亡，另外每个地图上都有很多树木有天然保护精灵的位置，这个就需要自己慢慢习惯了，记得以前有人贴过这类的文章。大家可以去查阅一下。）出的AC全放家里不用出去，够木头了就升基地，家里造满4个人口。DH去找对手的BM或者FS，能抽干最好，抽不干也不要勉强，DH不要废太多血，初期保证自己家里水井的饱满是很重要的。当AC数量有4，5的时候DH就可以回来自己MF了，小心不要贪心或是死脑筋强练大怪，MF的时候要把怪勾出来练，这样怪没血了会跑，自己伤血不多，最重要的是脆弱的AC初期禁不住GRUNT的袭击，这样MF可以让自己在第一时间得到撤退的机会。当然也要小心对方偷大怪的行为，WISP的四处侦察很重要。一有发现对方偷MF大怪，或者偷矿的嫌疑，直接带兵过去抓。恰当地利用隐型的AC会让对手得到致命的打击。

2本完成后，基本有7-8个AC，升级射程，召唤BM。家里只要造1个BW就可以升级基地了，3本必须要好的快，第2个BW有钱再补也一样，鸟德的数量并不是关键，第3英雄FL出的快慢很重要，稍后会提到。现在需要看对手是不是出中立英雄，如果是对方买了NAGA或者地精，最好不要轻易出动。先呆在家里。地精的话，他一定会来RUSH一波，这时候利用家里的建筑，买血瓶硬顶，那波对操作的需要很高，不过建筑造得好的话，只要不亏太多顶完这

波就等于已经胜利了一半了;如果是NAGA，他一般都不会冲到你家里面，而是在外面逛，这个时候你就让DH+BM出去3陪他，不要离他太近，他练小怪不用理，练大怪就过去3陪，必要时才带AC出来，此处忌讳操之过急或是硬拼。地精和NAGA都是没有后期的英雄，ORC如果出这2个英雄，志在打前期中期或者等待机会TR，所以请抱着“顶到后期就能赢”的心态，不陷入对方的陷阱，对手最后那波2BBGRUNT+车子+农民过来的时候，你应该已经有了FL，那个时候FL的火人是非常关键的，经常会发生大家最后全拼完了只剩下火人发威的情况。防TR的时候，先杀兵和英雄，不用心急着管塔，当塔快要好的时候再齐力把塔点掉，另外就算是塔起来了也不要慌，部队先往里跑一下，在家种BC出QML，2BB的ORC对空能力很弱，你的部队可以选择绕过塔去他家和你在他家和塔之间不让车子顺利到你家，而他家由于农民倾巢出动，防守十分脆弱，你和他对换基地也未尝不是一个很好的选择。

反之，如果对方没有召换中立，出的是SH或者TC的话，那你将有大概2分钟的2HEROVS1HERO的时间，好好利用这段时间，不用去压制，你至少可以比他多MF掉一片大怪的精力。当对方的TC或SH出来之后。你又进入了暂时劣势的阶段，还是不要去硬拼，只需要3陪就可以了，这个时候ORC很有可能会去开矿，因此千万不要贪练。哪怕英雄是1，1也无所谓，尽可能的阻止或者延缓对手的MF和开矿的想法。一样思路，FL顺利出来之后，如果他开矿了，利用FL1级超威力的特点，先MF掉一片野怪(一般选择商店，可以买群防群补)让火人分裂成2个，然后再召唤一个，一共3个火人，不用等吹风升完，就可以冲进ORC分基地屠杀了，如果前期骚扰得好，这个时候ORC是拼不过你的。牛头或者SH也没有到3，不会有太大的威力，当吹风升完以后，对着英雄，狼骑兵使劲吹吧！你会发觉坚硬的GRUNT是如此的脆弱。

另外还有2个战术最近才碰到，前几天看yiyun和grubby练了2盘，发觉他们已经开始不用正规打法了，一个是GRUBBY在STARWAR上WINFREEDOM的开矿暴狼骑战术，利用速度无限游击，就算被鸟德逮到吹了起来也不拼，放了2个网就跑，等狼骑下来了，部队再冲上去，你再吹他再跑。如此反复等鸟德魔用完他再一波冲上，打这种战术千万记得买回城魔被骗完不要紧，因为他在骗魔的时候自己必然也会有损失，如果你无损失回城了，也不会太亏。另外就是千万不能被开出矿来，FL出来的时候一定要去RUSH，一般ORC在那时顶不住NE的50人口+群防群补。另一个是跳猎头战术初期先升基地再出兵营出猎头，2级基地好得极快，FS+NAGA+2-3个猎头过来压制在你门口MF，最后3本出DR禁魔配合巫医插棒子，针对性非常强。这种战术也是有破绽的，他的成型比你还慢，只要你不过分以来鸟德吹风(因为升得实在太慢，会贻误战机)没升好吹之前就和ORC打中期，他没有治疗守卫和狂暴列头一样是打不过你的，冲到ORC家去，他龟缩的话就拆房子，只要打掉1-2个房子，他的出兵会严重变慢，这样在持续拉锯中会很占优势。最后把英雄吹起来，猎头就靠英雄+召唤就相当容易对付了。

很多细节问题我想到会立即补的，最近想写点战术文章，如果有朋友对NE的战术有什么困惑可以来找我讨论，我会尽量把最详细的答案贴上来。最后附上两盘最近yiyun和grubby打的录象。一盘输的一盘赢的，在他们打的几盘里比较有代表性。感觉NE在打ORC有中立的地图上还算比较好打，主要是让大家看看NE怎么打最近的新战术。

其他战术

1）丛林巨人流：showtime大哥的保留节目，依靠巨人的不停嘲讽让对手不得不在点射上浪费大量操作，而巨人身后的AC小鹿则乘机不停的点杀点杀再点杀，嘿嘿，丛林的缠绕真是无尽其用啊

2）奇美拉流：不用多说啦，菜鸟最爱。英雄3陪加快攀科技，成型的QML加上角鹰简直是…哎…。BUG

3）flyingbug的淫荡流：flyingbug是叔字辈的玩家啦，他的NE也是使的出神入化，网上有很多他原创的BT打法，只是都是具体对某个地图或某个种族的，需要的话，我转载过来。





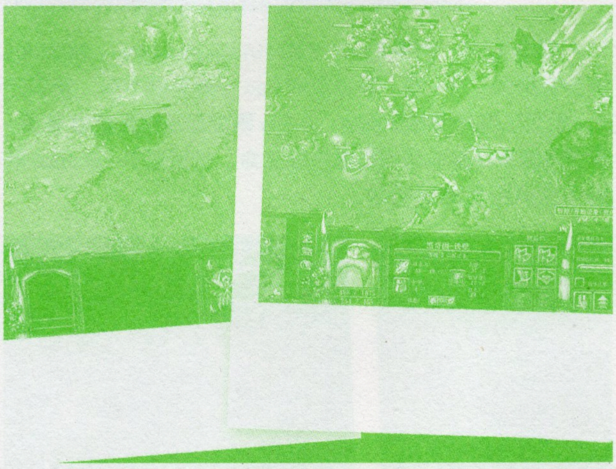
Grubby ORC 不朽的传奇

作为 Grubby 的 FANS，一直想做些什么

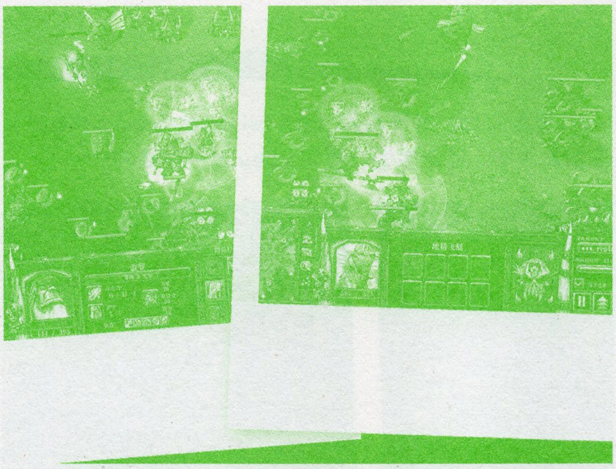
尤其是当瓜比 WCGSW2BWI 的失利

以至某些人都有了换族的打算我想说的是瓜比以前让我们为之疯狂以后也会的

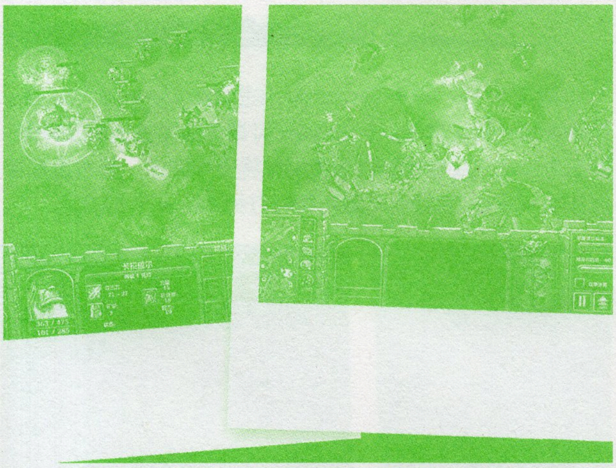
进入正题



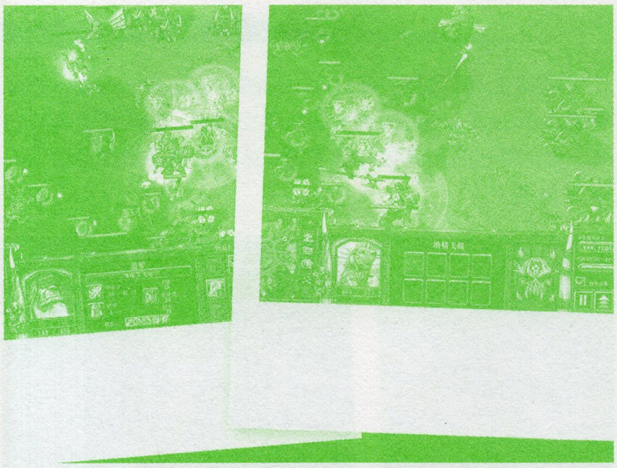
版本 1.14，对手 insomnia，地图 PlunderIsle。随着人族大法师被加了加速卷轴的 3 级狼拉下马，这场史诗般的战役宣告 Grubby 的时代来了。



版本 1.14，对手 suho，地图 LostTemple。ACON4 的 8 进 4 比赛。贫血守望者和牛头人酋长双双回程，Grubby 利用飞艇营救贫血先知，树妖的毒矛和月之女祭祀的火箭在追杀中……



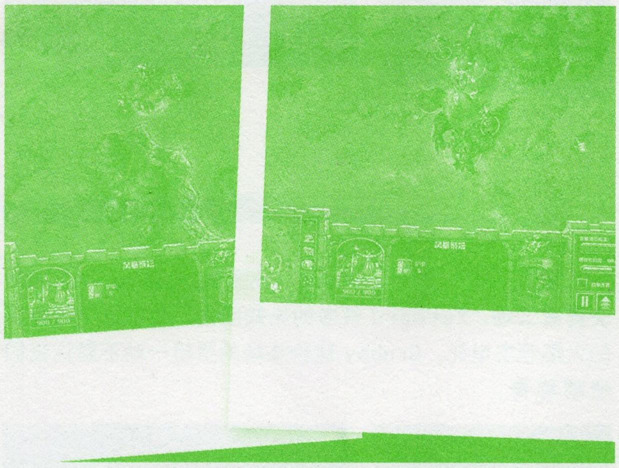
版本 1.17，对手 zarcard，地图 Gnollwood。WCG2004 决赛第二场。Zarcard 贫血的先知回程，却被套上闪电盾的火焰领主电死。Grubby 这种临场的灵机一动不禁让我们啧啧称奇。



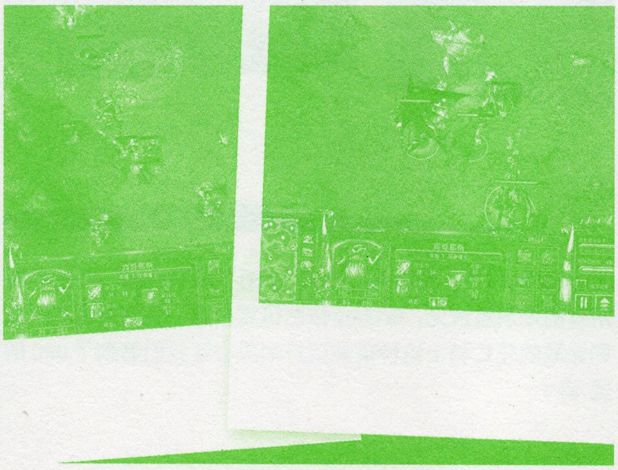
版本 1.18，对手 lucifer，地图 Turtlerock。即使前期所有的地洞被拆光，Grubby 依然镇定自若，最后强做有回程和无敌的死亡骑士这种破釜沉舟的决心让我们看到了 ORC 的坚韧。



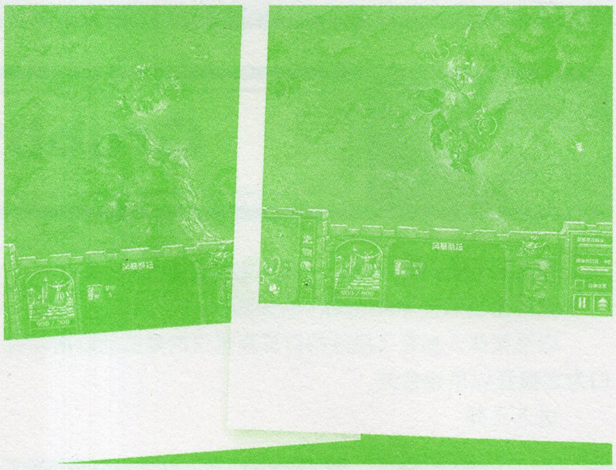
版本1.18，对手Zarcard，地图LostTemple。Grubby整场未死一兵这样的perfectgame可谓是前无古人后无来者。图左为连续三次变形配合加速卷轴将先知做掉，图右为双英雄加起来不过200的HP回程同时打掉Zarcard的分矿。



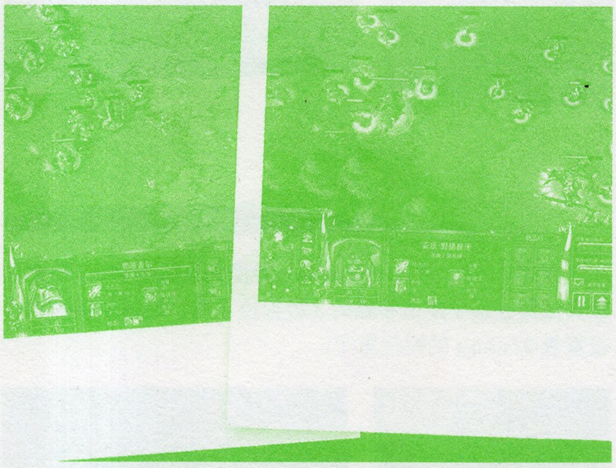
版本1.18，对手lucifer，地图treasureisland。当你看到Grubby可以这边3大G围住死亡骑士，同时那边围杀蜘蛛，你的嘴巴是不是成0型了呢？这种鬼魅的操作可谓惊天地泣鬼神。



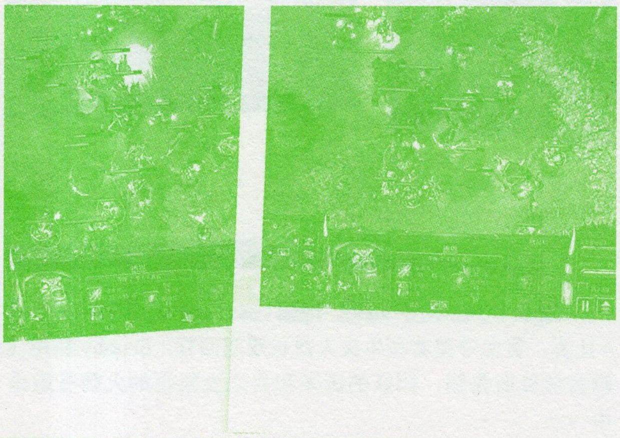
版本1.20，对手Zarcard，地图TwistedMeadows。2005年10月暴雪精英赛决赛。深渊领主和地精炼金术师的出场让人们大跌眼镜。围绕Grubby的分矿双方大战数个回合，相当……精彩好看。图左为中期一次交战中Grubby贫血深渊领主回程同时Zarcard的地精炼金术师身亡，图右为最后Zarcard的先知被施了残废遭围杀。



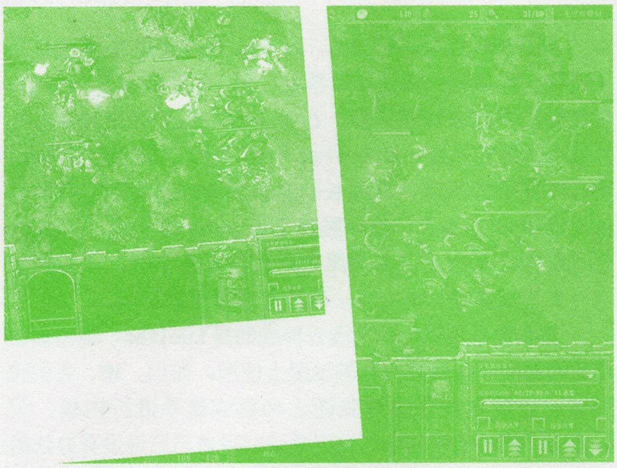
版本1.20，对手Fov，地图TwistedMeadows。WCG2005仅存的和Fov的一场。在自家和Fov一战落得下风，意识过人，派苦工在外面建造商店，在Fov眼皮底下将实验室MF完，雇佣飞艇并将部队带到商店恢复生命。虽然输了，Grubby的过人意识还是值得称赞。



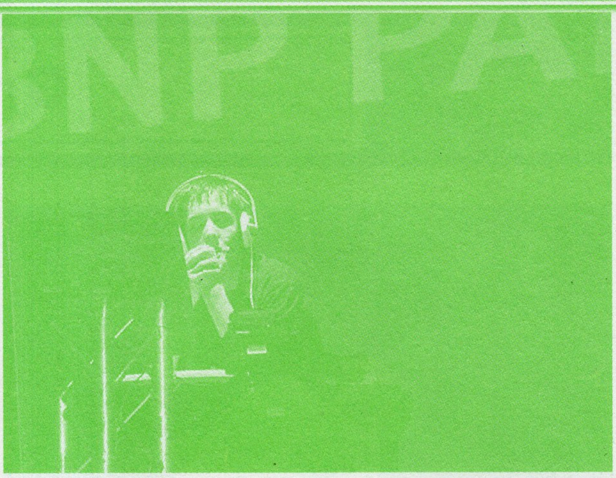
版本1.20，对手Tod，地图TwistedMeadows。WCG2005三四名决赛。话不多说，看Grubby这一队的HP……



版本1.20，对手shortround，地图Gnollwood。WCG2005失意的Grubby一周内在WC3L再逢SR。这次他没有给对手任何机会，大量萨满给鸟德套上闪电盾，牛头和先知的WC双杀使得Grubby赢得比赛。



版本1.20，对手Xiaot，地图Turtlerock。SW2Grubby的精彩比赛，很好的为我们诠释了反TR的精髓。



让先知成为我们的摩西，让暗影舔拭我们的伤痛，让牛头带领我们加快踏平敌人的步伐，让剑圣直取敌将之颅，让大G的斧头为我们开路，让狼骑的大刀向敌人的头上砍去，让科多吞噬一切，让撒满净化这污浊的世界，让白牛把我们的灵肉连成一体，让Farseer看到orc的未来，让别族都称我们为imba，让Grubby不再是孤独的兽王，让orc为我们而骄傲！



Grubby 对抗不死要领

GURUBBY—兽王，大家总在说他对不死的胜利率很高，所以有人称之为打鬼专家。他的REPLAY我看过的不少，操作和意识相当的好，但仍有输给SWEET的时候，而且是重大比赛的决赛。虽然我总看他的RP但我不死的胜利率却不高，而且相对低，所以我总结了一下GRUBBY.在对不死时的我不会，而且相当重要的技巧（仅仅是个人观点，有不妥尽管说）

（说的是FS+TC，大G+狼骑+（科多）+蝙蝠暴毁灭的打法）

①**多线操作：**GRUBBY在出了TC后很多时侯都是双线操作，TC单练等级，FS骚扰对方练级，经常是FS和一个狼骑走在一起抓对方MF或阻止他MF，比如在他MF的路上网住他一只蜘蛛，他就会停下来，或FS放闪电抢经验（比较危险）。这样即保证了TC的稳定等级提升，TC每升一级部队的战斗力就提高一个等级，又防止了敌人LICH的升级，（LICH级高了也很变态）。

②**骚扰：**无论是有没TC时的屠杀侍僧，还是骚扰练级，GRUBBY都很出色，骚扰练级上面说过了，屠农就是用前期用狼冲进矿附近去杀侍僧（不光前期能用，只要他没堵上口都能用）和敌人升2本时候的闪电链屠农（FS要2级，很阴的！弄好了能弄死2-3个）

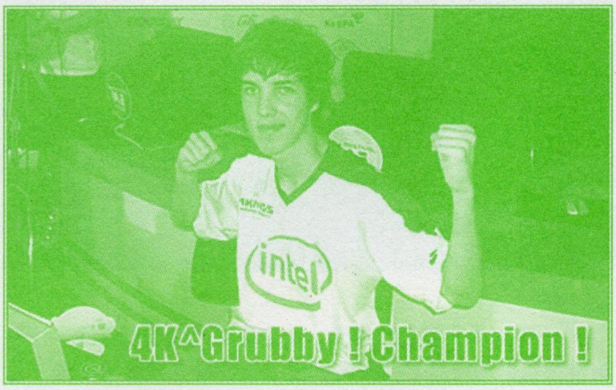
③**SPEED：**不死有邪恶的加速的光环，很可能就会被不死HIT&RUN弄的有很大优势变成很大劣势（指蜘蛛流），虽然有狼骑但对方速度太快，很可能网不住还别秒一只狼骑，所以经常带着加速，一旦正面冲突就开加速，TC冲过去跺一脚，他就没法RUN了，而且想让TC走好位，振晕更多敌人，加速很好用的。

④**TC走位：**很重要，尤其对蜘蛛毁灭流，晕尽量多的蜘蛛（他蜘蛛不回太多，因为要造毁灭的）能让蝙蝠更好的发挥作用，振晕他英雄，能防止被秒。

⑤**压制：**这个做好了很难，因为压制地形对对方有利，GRUBBY大多能做到不吃亏，还占便宜，也依赖与他良好的双线操作，正面部队引，一出来侧面用狼骑网，他就回不去了。这个最难了，GRUBBY输SWEET就是没压制好。



Grubby 双种族



WEF 的决赛在 4K 两位队员中进行，最终 Grubby 以 2：1 取得了胜利，夺得了冠军！我们不得不提及的就是在第一局 TR 上，Grubby 使用了不死作战。

TurtleRock 被认为是兽族打人族胜率最小的地图，从 WCG2005Grubby 小组赛败给 SKY 之后，兽族对人族的优势完全被打破，而 Grubby 在对人族一败再败之后也在上次发出了改族的调查。这次在 WEF 的时候，Grubby 终于在决赛中展现了自己的想法，双种族－不死和兽族！

虽然这仅仅是一场比赛，Grubby 也仅仅是在 TR 上使用了不死，但是我们还是可以看到，在 TR 上 Grubby 已经没有更多的办法去对抗人族，已至于他不得不改用对战人族比较有优势的不死。从 Replay 中我们也可以看到，Grubby 操作不死十分强悍，他擅长的意识和操作都得到很好的发挥，双线 MF，围人，充分展现了 Grubby 的天赋，Grubby 在以后的比赛中会不会再用不死现在还是个迷，不过至少有一点肯定的是，Grubby 确实考虑过更换种族。

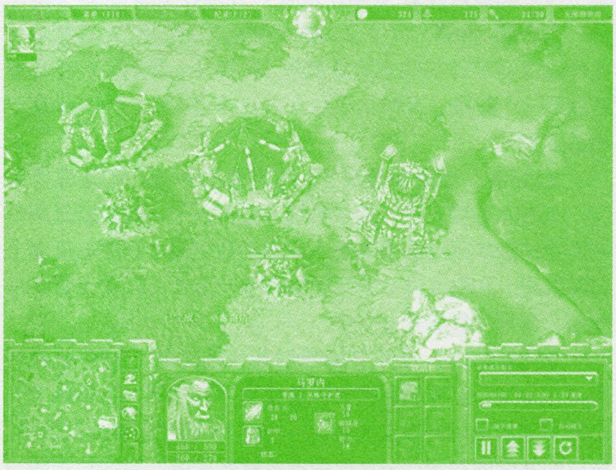
其实最早用不死和兽族双种族的是 Lucifer，他用的主要原因是在一些兽族有利的地图上使用，如 LT，MS，我们也经常可以看到他在这两张图上和兽族选手进行内战，而 Grubby不死兽族双种族的原因是来对付自己已经没有办法的人族，于是改用不死，人族和不死，这也是争论比较多的不平衡种族对抗。确实，多种族的使用的确能够弥补一些弱势，不过我还想说的是，我们喜欢的是兽王 Grubby，并不是通过不平衡来取胜的 Grubby，要的是在艰难中奋斗的兽王，希望 Grubby 能继续走他的兽族之路，也希望暴雪在下个版本中让游戏变得更平衡些！

4K^Grubby 对决“Kog 熊鹿流”

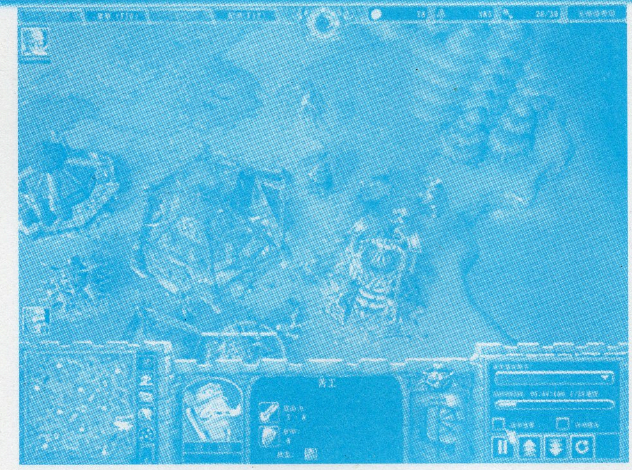
在前不久举行的 NGL 第八轮 4KvsmTw 的比赛 Grubby 轻装上阵首发登场并上演经典 AllKill 四场好戏中的其中一场。在本场比赛中，Grubby 将面对着的是德国著名暗夜选手 hanf 新战术——“Kog 熊鹿流”的挑战。在比赛开始后，苦工被屠、练级被抓的 Grubby 曾一度是陷入到了非常被动的局面，然而是什么让 Grubby 在极度劣势的情况下得以成功翻盘，又是什么让 hanf 明白“兽族皇帝”永远是那么的永不言败？下面就让我们一起来看看这场经典比赛的战报吧。

比赛地图为 TurtleRock。在比赛正式开始后，Grubby 出现在了地图的四点钟位置，按照常规的对战暗夜精灵战术开局发展。而他的对手 hanf 则对角坐落在了地图的十点钟位置，这一次 hanf 并没有使用传统的“鸟德流”或“熊鹿流”的常规开局，而是在祭坛建造完毕后训练了丛林守护者做为首发英雄，且在到达 20 人口后，又建造了猎手大厅＋战争古树，这是一个典型的“KOG+ 女猎手”的开局打法。

Grubby 的剑圣在训练完毕后的第一时间便展开了快速的 mf，然而就在他清完四点又去清五点处的 4-1-1 海龟野怪时，丛林守护者开始在其家中应用缠绕根须屠杀起了苦工……升到 2 级后的剑圣赶忙撤回营救且购买血盆进行恢复，KOG 呢也是被地洞射伤成半血而不得不赶回家中喝井水。双方在稍做恢复后，丛林守护者率先带领着女猎手们又一次的是来到 Grubby 家中进行屠农，脆弱的苦工相继在缠绕根须与女猎手的秒杀下不断阵亡着。

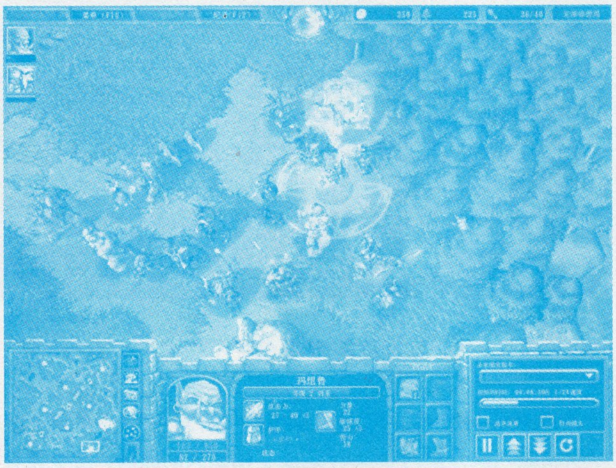


趁剑圣在外练级赶紧骚扰苦工



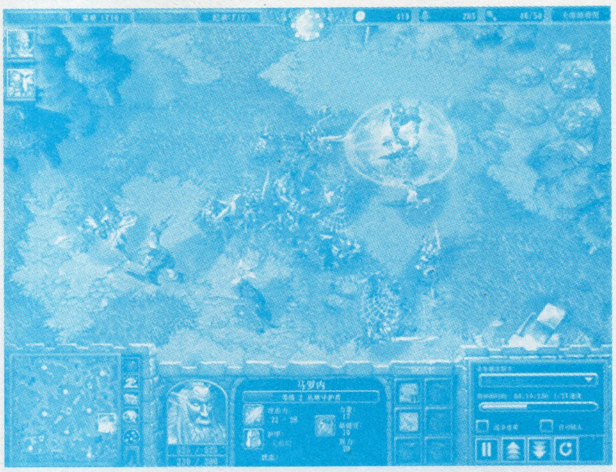
女猎手协助骚扰Grubby苦工接连阵亡

而Grubby呢，这个时候也是将兵一分为二，兽人步兵留守家中提防丛林守护者的再度骚扰，剑圣则是赶到暗夜基地内同样进行着屠农工作。而这个时候双方各自的战术也都完全的暴露了出来，hanf是二发兽王转三本的“熊鹿流”战术，Grubby则是二发暗影猎手双兽栏的狼骑转科多兽战术。hanf在抢得了多名苦工的经验后见无利可图便赶回家中防守剑圣。剑圣待对方赶回营救后，直接一个疾风步便向着自家基地旁边的分矿辅助暗影猎手+步兵练级而去，不过hanf还是凭借着自己过人的意识算计到了Grubby的mf地点，并且带领着暗夜部队也是第一时间赶来偷袭，本来想跟对手强行交战的Grubby当见到对方的小鹿单位后，立刻便双击回程选择了撤退。

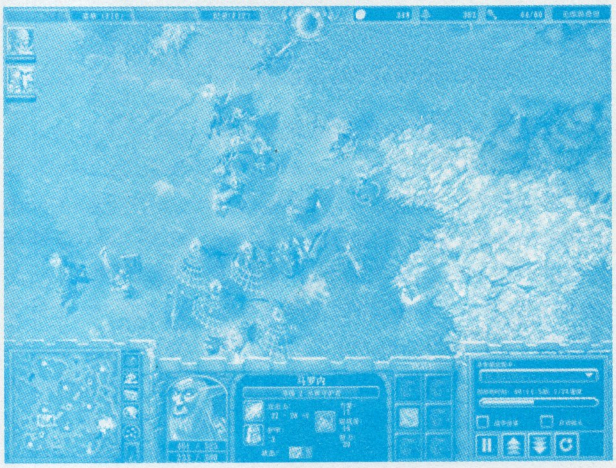


没有好的阵型与加速卷轴最好不要跟小鹿硬拼

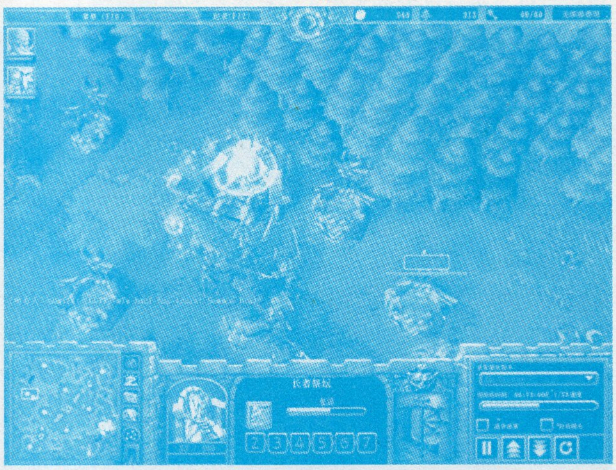
见兽族回程后，hanf立刻又是追穷不舍的压到了其基地门口，在与Grubby相互周旋了一阵后，Grubby带着兽族大军突然保持着绝好的阵型顷刻杀出，惊慌失措的hanf也是在这个时候果断的避其锋芒选择回程离去。此时可以说双方都又回到了同一起跑线上，然而hanf在这个时候却三本升级完毕并招募出三发英雄——火焰领主且向最终的“熊鹿流”开始转型。在一次商店附近的遭遇战中，Grubby虽说成功的抓到了正在mf的hanf，但hanf也随即调整好了阵型开始凭借着召唤物以及小鹿远程部队的强大攻势与Grubby展开激战，由于科多兽、投石车在此时还并没有加入到战斗，Grubby也是在稍占便宜后便赶忙撤退，不过“兽族皇帝”就是“兽族皇帝”，就连在撤退的时候也在及时的寻找着战机，这不，hanf的一次大意让Grubby立刻掉头杀了一个回马枪，站位不佳的丛林守护者与火焰领主也是相继被Grubby所秒杀，而就在hanf放弃了继续追杀准备去商店购买宝物时，Grubby又是灵机一动迅速的折回原路杀入到了暗夜基地内，在强拆掉了对方的英雄祭坛后，Grubby这才乖乖的选择了回程……



一旦有了好的阵型小鹿简直“弱不禁砍”

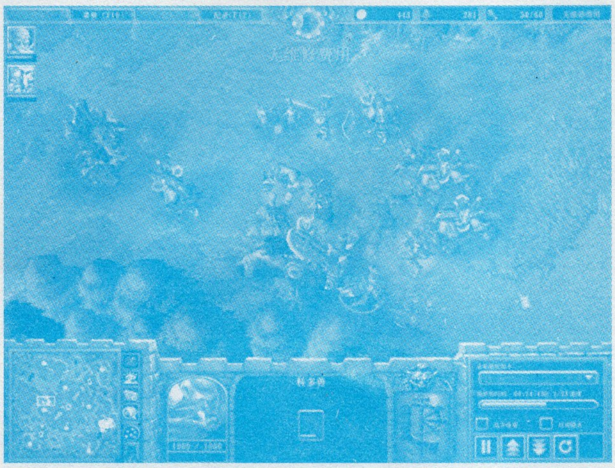


打“熊鹿流”科多兽的吞噬是关键



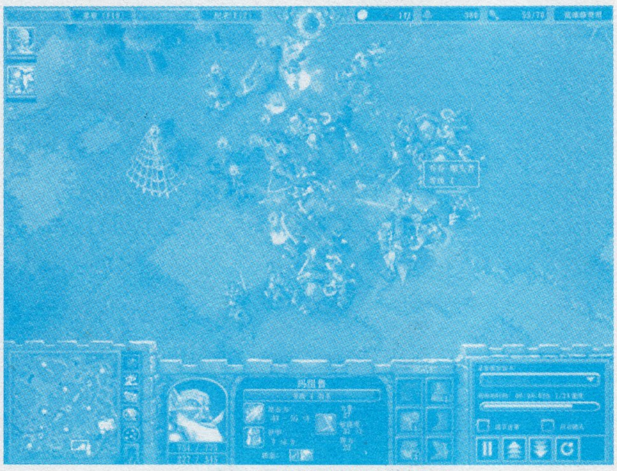
强拆基地拆完回程

为了及早复活英雄，hanf 小精灵也是赶忙便又建造起了祭坛，但这段漫长的“建祭坛造英雄”的时间依然是给 Grubby 创造了不少的战机。而回程后的 Grubby 也是在稍做恢复后便又一次的带着投石车与科多兽卷土重来杀向暗夜基地，只有单身英雄兽王的熊鹿部队对于狼骑的诱捕与科多兽的吞噬显的是毫无办法。Grubby 也是一直本着“科多吃，加速跑，慢慢耗”的作战对策，这不，5 只科多兽在都“吃的饱饱”后，Grubby 马上便选择撤回基地进行恢复。目前战场的形势虽说 hanf 比 Grubby 多了是将近 20 的人口，但 5 只熊却在是科多兽的肚子里，而此时双方也都又开始了各自的 mf 之路，Grubby 还在五点位分矿建造了分基地……

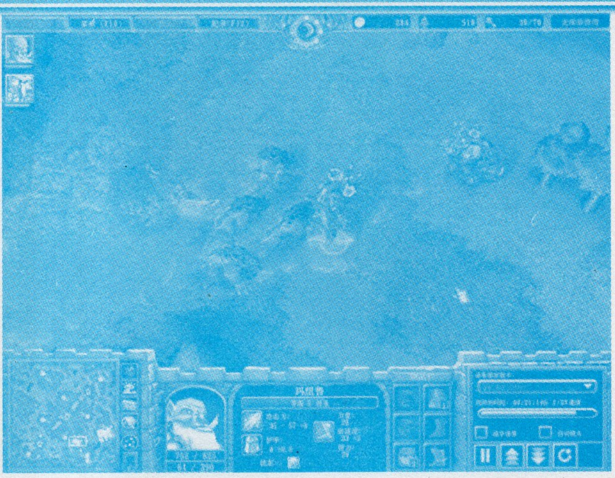


趁着暗夜复活英雄兽族大军利马再度杀来

在相互 mf 了一阵后，Grubby 的分基地建造完毕，就在他打算双矿爆经济然后冲人口继续造兵时，hanf 凶悍的熊鹿部队突然杀到，而有着双英雄+七只科多兽+两只狼骑+两辆投石车的 Grubby 也是在同一时间果断的选择了回程营救，当众 OB 们都以为 Grubby 将要输掉比赛的时候，那一连串的完美操作开始了……依靠剑圣的高攻击力以及暗影猎手妖术的施放，Grubby 擒贼先擒王的先将秒杀对象锁定在了丛林守护者、兽王、火焰领主三位英雄身上，接着 Grubby 再以科多兽为“肉盾”分散对方熊鹿攻击力。在秒杀或“吓跑”了暗夜三英雄后，剑圣、暗影猎手立刻掉头去 PK 利爪德鲁伊与小鹿，最终暗夜三英雄仅剩兽王一人带着残余的熊鹿撤退了。

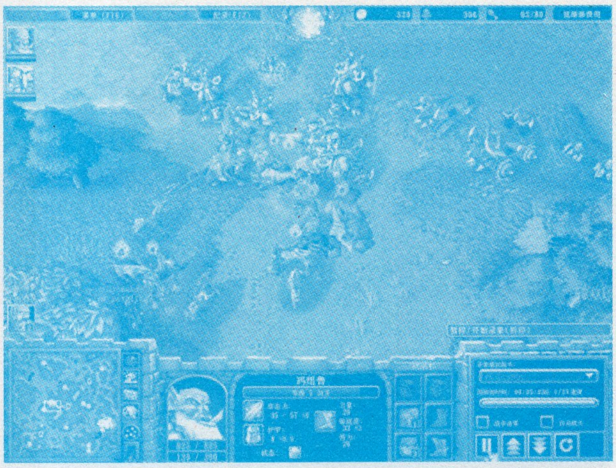


Grubby 上演经典操作战了！



拼到最后双方均损失惨重

此时双方的主基地金矿都已被挖空，hanf 也开始将永恒之树缓慢的向分矿移动，不过已有一处分矿在挖金中的 Grubby 显然是不会让 hanf 顺利的在扩张分矿的。在集合起五级的剑圣、暗影猎手以及众多的狼骑、科多兽、投石车组成的兽族大军后，Grubby 开始向暗夜基地发起了最后的总攻，面对着 Grubby 投石车的一顿乱砸，hanf 再也按耐不住，直接便带着全部的兵力杀了出来，但面对着锐不可挡的兽族大军，hanf 在稍做抵抗后，便直接打出了 gg，退出了比赛。



杀向暗夜分矿

综观整场比赛，可以说 hanf 有针对性的“熊鹿”战术以及运气成分都对 Grubby 造成了相当大的威胁，但毕竟有了这两样儿后要想获得最后胜利还是远远不够的，意识+操作也就在此时显的尤为重要了。尤其是 Grubby 在本场比赛中抓住了对方英雄血少甲薄的软肋多次是将对方其英雄秒杀，接着科多兽的连续吞噬同样也是让熊德没有任何用武之力，最终 Grubby 技高一筹夺得了最后比赛的胜利。

兽族新手必备常识

兽族基础篇：（兵种，科技）

总部升级：

总部升级是所有科技的中心，随着总部的升级，兽人才能爬升科技，那么我们是否应该爬升总部的级别呢？我们到底需要多少级的总部呢？

正所谓所有的战术都是需要战略的，总部升级——在这里，这个游戏里，我们姑且把它看做一种战术（下同）。那么这个战术的使用是要符合我们整个战略的需要的。也就是说，盲目的爬升总部级别并不是一个理智的做法，我们爬升总部的级别是需要和我们的战略相配合的。

那么，我们需要多少级的总部才能满足我们在战略之中的需要呢？请大家先看下面的统计资料：

1. 一级总部的时候，我们可以获得的是

建筑：大厅，兵营，地洞，祭坛，磨房，商店，箭塔。

兵种：英雄 X 1，兽人步兵，兽人苦工，猎头者。

物品：治疗药膏 X 2，清醒药剂 X 2，加速卷轴 X 1。

科技：装甲升级 1，近战攻击 1，远攻击 1，地刺 1，掠夺。

在这样的科技水平，我们能获得的兵种主要是英雄和兽人步兵，少数情况下是一些猎头者，加上治疗药膏和清醒药剂，加速卷轴。这样的兵种，英雄和物品的组合，大多数使用兽人的人都知道，其实缺乏攻城的能力，部队移动速度缓慢以及部队的附加能力缺乏。那么在这个科技层次之上，我可以很负责的说，兽人不具有战略决战的兵种，物品和能力。（当然要是高手能把先知升级到 6，用地震攻城，以及其他 BT6 级技能，我也无话可说）。那么，我的结论就是，兽人的 1 级总部以及 1 级总部带来的科技水平只适合 MF，骚扰，开矿，一般的遭遇战和试探性的进攻，并不具备获得战略胜势的条件。那么这一阶段的科技应该很快的升级。

PS：使用 1 级总部详解（部分）

1. 因为先知加兽人步兵是前期最强大的组合，那么在 1 级总部的时候，使用先知带领兽人步兵 MF 升级英雄是最普遍的战术。如果你想快速提高英雄级别，让高级英雄出现在战场之上，那么先知加兽人步兵的组合就可以在总部一级形成，并且可以使用到很久之后。

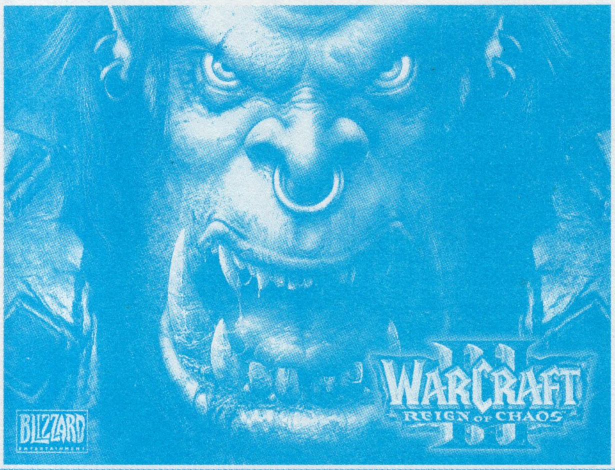
2. 因为先知加兽人步兵在前期的强大，那么也可以使用先知加兽人步兵骚扰战术，那么这样的战术在面对不同的对手的时候所需要的兽人步兵数量不尽相同，请酌情。

3. 先知骚扰（剑圣骚扰），步兵 MF 战术，需要操作，同时因为狼的缺乏，那么需要更多的兽人步兵才能提高 MF 的效率减少伤亡，这时候提升总部的级别就需要斟酌。

4. 先知（剑圣）骚扰，快速升级科技。这样的战略就需要的是高级的兵种，使用这种战略的目的就是获得更高的科技水平，那么就不需要生产兽人步兵或者猎头者，否则就没必要快速升级科技。

5. 先知（剑圣）骚扰，半爬科技爬出兵，这样的战略比较稳妥，但是使用这样战略的最终目的还是需要更高的科技支持，那么兽人步兵和猎头者的生产可以放在稍微晚一点的时间，如总部升级过程之中。

6. 牛头酋长暴力战术，其实就是步兵海战术或者是猎头者海战术，这样的战术需要在前期快速提升单英雄的级别，同时获得大量的步兵（猎头者）。在这样的战略之中，英雄是非常重要的，那么让英雄延长战斗时间，提高战斗力的最根本是道具，一级总部的道具能支持么？不能，所以你更加需要血瓶，魔法瓶，回城卷，附加经验奖励等等道具和科技（狂暴力量，狂暴猎头者，投石车）支持，所以尽快的升级总部才是你获得胜利的途径。



7. 兽人还有一种战术，那就是TR。一般说来，TR是不需要2级总部的，但是要解决战斗还是需要投石车的，所以，一旦TR可能成功，请你升级你的总部达到2级。但是德国塔王给我们演示了另外一种TR，就是辅助性TR，塔只是他战略之中的一个手段，用塔牵制，延伸阵地，骚扰，那么无庸置疑，这样的TR目的在于其他，那么，也请各位兽人同志门——升级你的总部。

说了这么多，其实我只想说，各位兽人同胞们，一级的总部实在没什么给你用的，赶快升级到二级总部吧。

快速的升级总部之后，兽人就到达了科技的繁荣时间，二级总部。

2. 二级总部：

二级总部是兽人战术的核心，这一点是大家都无可否认的。高手们使用的部队，战术，多半也就是围绕着二级总部展开。兽人的战争一般也就在二级总部的时候就结束了。那么二级总部到底带给我们兽人们什么样的科技，什么样的兵种，什么样的道具来结束掉战争呢？我们先来看统计资料：

二级总部：

建筑：商店，地洞，兵营，大厅，祭坛，磨房，箭塔（以上1级总部都可以生产），兽栏，灵魂归宿（兽人战术的起源之地）

兵种：兽人步兵，猎头者（以上1 总部都可以生产），投石车（需要磨房支持），狼骑兵，双足飞龙，科多兽（需要战争磨房支持），自爆蝙蝠（需要商店支持），撒满，巫医，白牛（需要商店支持）英雄X2



科技：携带道具，狂暴力量，猎头者加速恢复生命，撒网，撒满升级1，巫医升级1，白牛升级1，防御升级2，远攻升级2，近攻升级2，地刺升级2。

道具：血瓶，魔法瓶，回城卷

升级总部之后，虽然只能多生产2种建筑，但是可以生产的部队却达到了10种之多，比之1级总部的2种部队，兽人部队的综合作战能力得到了非常之大的提高。以兽人步兵（或者猎头者）组成的部队就得到了其他兽人科技部队的支持，可以完成兽人绝大多数的战术，从而实现兽人战争的胜利。

接下来，我逐一分析每个生产出来的兵种对战斗，以至于对战争的影响：

英雄X2：在这个科技层次，你可以生产出你的第二英雄，根据暴雪的设定，就是第二个具有主动攻击技能的部队（魔兽里其他单位都不具备主动技能，都是属于被动技能）。这个拥有主动技能的第二英雄的出现也就意味着战争进入了中盘，双英雄的技能配合让你拥有了可能打败敌人的实力。

投石车：兽人的远程攻城武器，拥有魔兽里最强的攻击力和最多的HP，它的攻城攻击可以让你获得对敌人压制之后进一步摧毁他们的建筑，让他们彻底失去继续抵抗的能力。同时它的攻城攻击对无甲单位的附加杀伤也让投石车可以用于杀伤无甲单位。

狼骑兵：兽人战术核心辅助兵种，狼骑兵诡异的攻城攻击让这个单位有很多种诡异变态的用法，但是他的撒网才是狼骑出场的最主要理由。撒网让兽人部队具有了他们最需要的能力——在自己的战场战斗。撒网可以破坏持续释放魔法（如AM的暴风雪，白老虎的流星雨），破坏单位的移动力，变化部队的属性（空中－地面）。加上狼骑快速的移动速度，可以说狼骑是兽人核心单位。

双足飞龙：作为兽人的战斗空军，双足具有其他种族不具有的实力，出场时间早（2级总部），远程攻击单位，攻击力高，机动性强（机动性我认为可以分成两个方面，一个是战术之上的机动性，一个是战略之上的机动性），但是HP稍少是其弱点。在高手的手里，飞龙是可以改变战场态势的单位。无论是用于骚扰，决战，MF，飞龙都是兽人部队最有力的单位。

科多兽：科多兽也是兽人诡异的表现，它可以直接吃掉对方一个单位（同时对方在那个单位未消化之前继续承担其人口费用）。1000点的HP，无甲也是这个单位矛盾的统一。科多的出现通常意味着吃，提高部队的整体攻击力（因为它还是唯一的非英雄单位能提供光环的）。高手们对于这个单位也是青睐有加，使用好它也就意味着你进入了高手的行列。

自爆蝙蝠：这个是爆雪送给兽人最为诡异的单位。具



有攻城攻击，自杀式的攻击。让它可以用生命帮助兽人掌握空中的局势，兽人的崛起可以说绝对不能缺少它的帮助。作为一个空中单位，它的高机动性也是它的最大优势，骚扰和决战都是一把好手。

撒满：兽人部队之中的攻击性法师，在2级总部生产，具有技能净化，可以对召唤部队产生400点伤害，同时阻止其行动3秒。撒满对于喜欢用召唤部队的敌人来说真是噩梦一样的存在，附加的阻止行动也可以完成破坏其行动力的动作。升级撒满能力之后具有电盾技能，电盾对受者旁边的单位具有每秒20点的杀伤，这是高手必用之能力，破坏敌人阵型，大量杀伤敌人部队都是绝对好用。

巫医：兽人部队的辅助性法师，监视权杖持续时间是10分钟，震晕的棒子可以让敌人昏迷3秒。以及以后的治疗图腾。但是他的攻击力不强，而且作战具有不可以移动性，因为棒子插下去就是不能动的，不能动就是丧失了机动性。如何使用，各人有各人的爱好。阵地战可以是一把好手，但是在运动战之中，他并不具备太强的辅助能力。

白牛：兽人部队的诡异性辅助法师。第一技能是灵魂锁链，这个技能强得要命，大家都知道，第二技能是面取散，大家也知道其重要性。升级到最后拥有复活——这个不只是复活牛头人，还可以复活白牛（为什么就没有白牛海呢——反正死了又活）。同时作为魔法攻击的部队，具有所有法师都羡慕不已的高血量和高攻击（平均17），它的使用也逐渐成为各个高手的研究重点。

（以上各部队的精彩用法请期待本菜鸟以后的相关战术文章）

在具有这些诡异的，有各种技能的部队补充进了我们的兽人大军之后，战术就可以多样的发展，我们也就具备了对抗敌人科技部队的实力。大家都知道，两种部队的组合只有3种，那么10种兵种的组合有多少种，我没有算过（我的数学考试就高考及格过一次），但是大家用脚指头都可以想出来 。

我知道这样的兵种介绍很多帖子都写过，本小菜鸟再次不厌其烦的再次说起，其目的在于告诉大家，你升级到2级总部就是为了生产这些部队，为什么我们要升级总部，就是为了生产上面介绍的那些部队，在拥有了这些强力的部队之后，我们才能发挥他们的作用，在战争之中获得胜利。

比如，对付召唤英雄，撒满就是必须的；对付高机动部队或者你想破坏其机动性，狼骑就是必须的；想对付大量无甲部队，投石是必须的；对付空中部队，自爆是必须的。当然不同组合的部队可以产生不同的效果，在这基础篇里本菜鸟就不再累诉。具体的部队用法千变万化，正如孙子兵法所说的“兵势如水，兵无常型”。

为了一些和我一样菜鸟的兽人朋友能理解我所说的2本是兽人科技之重心，我简单的介绍分析下普通的兽人对战所需要的部队，普通的战法，其他更多的战术我想留到以后相关的章节再和众多菜鸟，老鸟讨论。（都是2级总部时可以生产的部队，忽略战略上问题）（以下的简单介绍都是建立在50人口左右的中期，操作者能完成操作的前提下，如果因为各种原因而无法完成，如：侦察，APM不够，地形不利，网络延迟严重以及妈妈突然冲来揪耳朵等等，不在此次讨论之列，以后我会再和大家谈论这些的问题的）希望和我一样的菜鸟们能从我的分析之中得到启发，不仅仅是学习这样的战法，而是要理解为什么要使用这样的战法。如果有人和我一样恍然大悟，“哦，原来是这样。”那我就不胜欣喜之极。

兽人对人类：面对人类的万金油战术，菜鸟们通常都有点不知如何应对。其实人类万金油战术在我们的兽人步兵，升级2的撒满，投石车，先知和牛头人面前并不是那么可怕。万金油战术的核心就是阵型，一旦阵型破了，大家陷入了混战，兽人步兵打人类的火枪手其实是件很疼快的事情。人类为了保持阵型，一般是用山丘的震地，女巫的缓慢来达到延缓我们兽人部队冲击步伐的目的。然后利用火枪手的点射来一点点杀伤我们的战斗力。那么兽人朋友们，请首先毫不犹豫的掏出你的加速卷轴，让你的步兵如飞一般的无视缓慢和震地，冲进火枪MAN中间，然后用我们可怕的撒满净化掉那具有675点HP，39伤害的水元素，让它们化成先知和牛头酋长的经验。这时候人类一般的选择就是后退，重整队型（如果人类原地不动，那么恭喜你）不要担心，用我们撒满的净化留下人类2-3个火枪MAN不能动弹（当然能围杀没有回城的MK也不错），在人类后退的时间里，我们的步兵足够把留下来的火枪MAN砍成肉酱化为经验。到人类再次整理好队型的时候，给我们的步兵加上电圈，也可以给人类部队最密集的地方使用电圈

（这个属于意识问题，以后再详细说明），让人类不断的处于变化阵型状态而减少了操作，我们就可以……

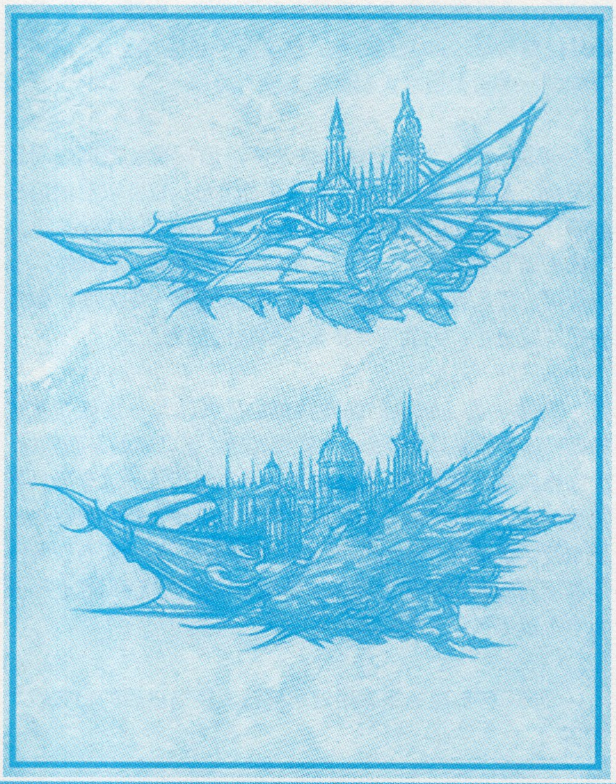
兽人对暗夜：暗夜的普遍战法无外两种，一是DH带女猎手，然后KOG或者NAGA带弓箭手，少量的鹿支援，最后再转熊。一是时下流行的FL带弓手，中期PANDA带少量HT，鹰德，小鹿的混合部队组合。前一种是属于很传统的战术，个人觉得大家（即使菜鸟如我）都应该明白，再说也是惹来晒笑。后面一种打法是现在流行的战术，使用的频率也比较高。那么我们兽人应该如何面对呢？首先我来分析暗夜这个战术的核心是什么，核心就是整体的高攻击（FL的高攻击，火元素的高攻击，弓手的高攻击，鹰德的技能），完整的阵型（熊猫加火元素加HT都是高血单位，可以充当肉盾），全面的技能配合（酒醉，喷火，驱散，缓慢，精灵之火）。那么这样的组合的缺点是什么呢，部队整体的HP不高（弓手，鹰德，小鹿），护甲偏弱（无甲居多，中甲和重甲的缺乏）。要破这个战术，我们需要的是什么，是以我之长攻其之短，避其锋芒，取其不足。火元素的威胁肯定是使用撒满来进行抵消，鹰德，小鹿作为重要的辅助部队，HT作为次要的肉盾单位，都可以使用我们的投石车来杀伤（通常，我建议你务必操作投石车先攻击小鹿，然后是鹰德最后是HT），那我们的步兵呢……在这个战术之中，如果你能做到把他们冲入弓手之中，那当然是好，但是通常，你就使用他们作肉盾吧，阻挡敌人接近和直接攻击你的投石车，英雄，撒满。谁都知道作为肉盾，兽人步兵肯定比HT和熊猫出色，而足够投石车（2-4辆）输出的攻击力完全可以迅速摧毁敌人的辅助部队。留下的弓手，请留给你的恐怖之狼（在面对精灵小鹿，我通常选择等砸死了她们再晚一点召唤狼，同时别告诉我你先知没3级），冲击波和闪电连吧，最后你还可以把一个身披闪电球的牛头酋长冲进去。WC英雄足够把她们全部变成经验的。那么我建议的部队组成就是步兵，投石车，2级撒满。

兽人对不死：兽人对不死在以前是让人头疼的问题，但是到了1。17，随着不死的虚弱，我们兽人完全可以站在不死的头上，这里有一个简单对抗不死的万金油战术（只限于对付不死，1。17版本，官方地图，如果谁修改了地图，请BS他），那就是我们兽人2级总部能生产的空军，飞龙和自爆（对方出空军再出），必要时候加上少量狼骑（对付蜘蛛流的HIT&RUN）。一般说来，先知，牛头酋长加飞龙的组合是不会害怕小狗的（牛头酋长发言：Themorethebetter），也不害怕出胖子（飞龙说：你狠，你跳上来打我啊），至于毁灭者，一是成型晚，二是同等数量的毁灭者并不是飞龙的对手（毁灭者HP900魔法攻击24左右（对轻甲150%伤害），轻甲，飞龙，HP570，穿刺攻击42左右（对轻甲200%伤害），轻甲）虽然毁灭者血多，有人说毁灭者吸了魔，但是不会每个毁灭者都吸魔（除非你用群防），而且耗费特别快……你再生产2-4个自爆，接下来不用我说了吧。石象鬼应该一般的不死都不出的，要出……就让自爆去吧，操作好一点有信心的一个自爆加一个闪电连就足够解决4个左右，一般你生产2个自爆就足够了。稍微头疼点的就是蜘蛛流，但是2级狼和冲击波闪电连应该杀蜘蛛不在话下。蜘蛛流的HIT&RUN就用狼骑破，反正一次杀一个，你网下我我不追，谁怕谁。对不死的战斗，我个人认为，用飞龙流的应该一上来就全力秒杀巫妖，这个很容易做到，2级闪电连加2级冲击波的攻击力是260，对英雄减少35%左右也有190，飞龙的齐射大概有200的伤害，2次攻击应该就可以解决3级的巫妖，DK在此间因为COOLDOWN的原因一般只能加一次血，你也可以先在DK使用缠绕之后攻击。总之，我用飞龙对付不死，就算菜鸟如本人，也把APM200以上的不死打得无话可说。

兽人对兽人：兽人对兽人就如同人类对人类，不死对不死（当然暗夜对暗夜倒是丰富多彩），只有很少的战术选择。步兵作为战斗的主力不可缺少，科多的吞噬，狼骑的撒网都是兽人对战的主要辅助，先知和暗影猎手的出场都是肯定的事情，比的就是操作，意识（所以不在这次分析之列），2级总部提供的护甲升级，攻击升级都十分重要。我在后面会再详细说明这些，在这里请大家包涵。

看了以上的介绍，兽人朋友们是否觉得兽人其实在2级总部就具有了解决战斗，达到胜利的充分必要的能力。所以我想说，2级总部是兽人科技的黄金时代，无论是部队的组成，转形，应变都游刃有余。而且我希望大家看了我对2本的介绍，能了解到其实战斗需要的清醒的头脑，你需要什么样的部队，什么样的技能，就生产什么样的建筑，升级到什么样的科技水平。魔兽虽然是个游戏，但是并不是象黑社会抢地盘一样的提刀乱砍就行。了解你所使用的兽人，知道它可以解决什么样的问题才是我写这章的目的。

介绍完了兽人的二级总部以及在那个科技阶段兽人的相关兵种，技能，也给大家初步介绍了使用这些部队的一些方法。这次，我们再来看看兽人科技的终极——三级总部。



三级总部

建筑： 在二级总部基础上增加牛头人图腾

兵种： 在二级总部基础上增加牛头战士英雄X3

技能： 猎头者狂暴术，燃烧弹，毒刺，汽油炸弹，战鼓加强，撒满大师升级，巫医大师升级，灵魂行者大师升级，粉碎，防御升级3，近战攻击升级3，远程攻击升级3，地刺升级3，加强建筑护甲

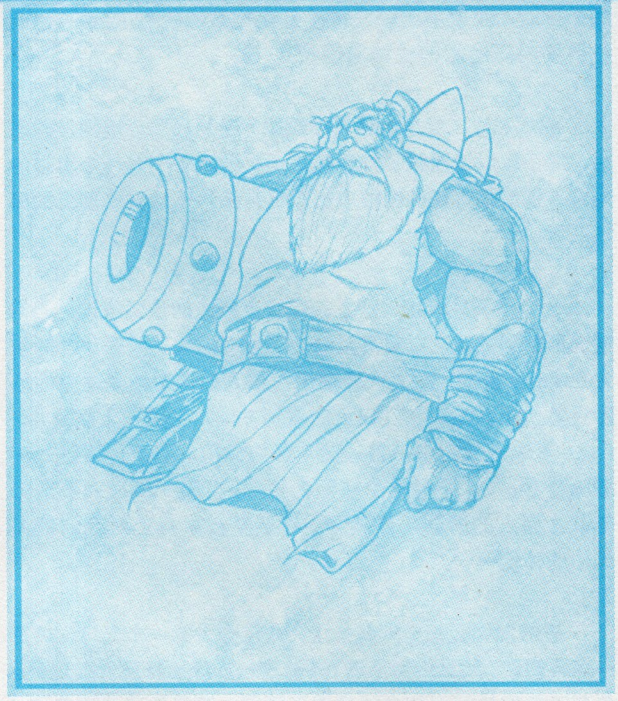
道具： 微型大厅，闪电之球

升级总部到3级之后，兽人最大的收获就是得到了魔兽里最强大的地面单位，牛头人战士，牛头人的粉碎对附近的单位有毁灭性的作用，同时高血，重甲，大体积决定了他高级步兵的存在意义。但是生产时间长，需要新的建筑支持，和其他各族的终极兵种相比，是唯一的地面单位（人类，我个人认为是狮鹫而非骑士，不死，我个人认为是冰龙，暗夜，我个人认为是奇美拉），并不能和其他各族的终极兵种对抗。

其次就是撒满的嗜血技能，嗜血是所有种族中最强大的状态魔法，加快40%的攻击速度无疑是兽人战斗力加倍的BT技能。但是兽人获得嗜血的支持需要三级总部，其他各族（除了暗夜）都有针对嗜血的部队（人类的牧师可以面驱散，破法可以盗取，不死的毁灭者可以吸收状态魔法恢复自己的HP和MP），只有暗夜因为后期的面驱散技能的缺乏，对嗜血的反制不足（有人说小鹿的驱散可以驱散嗜血状态，但是小鹿的驱散需要75点MP，而嗜血的耗费是40，同时，大师撒满比小鹿具有更多的MP）。不过，强大的暗夜会让你支持到嗜血的时候么？所以嗜血更多的时候只不过是一个美丽的梦，正所谓“美梦易醒”……

巫医的治疗图腾出现，也给兽人阵地战带来了每秒可以恢复3%HP的治疗棒，理论上，如果你的操作够美妙，高HP的兽人在这个棒的支持下甚至可以不死一兵一卒获得胜利。但是首先巫医是一个阵地战辅助单位，治疗棒也同样只能作用于一个固定范围的单位（没人规定敌人必须要和你在那个范围里作战），其次，APM在100以上人都会用轻轻一击（一般是任意远攻英雄一击）（治疗棒HP=1）来破坏这个你花费了大量时间和金钱来获得的技能，加之治疗棒所需要高MP（200消耗），也就使得你更加尴尬。如果说嗜血是美丽的梦，那么治疗图腾也许就可以说是墙上的画饼……

灵魂行者的复活出现倒是比较有现实意义的魔法，它耗费250MP，复活一个牛头族单位（包括牛头战士和灵魂行者，不包括牛头酋长，切记！！如果能复活牛头酋长的话……我宁愿这个技能耗费500HP再加500MP加100GOLD再加100WOOD再加）这个有趣诡异的魔法完全可以让兽人组建一支“不死”大军——灵魂行者加牛头战士的组合。有没有人想过一支不死的军队……一支永生的部队（我怎么听到有人说好ＣＯＯＬ）。但是因为这样的部队形成的时间太



长……（想想就知道了），缺乏有效的对空力量（肉体化的灵魂行者可以对空，但是攻击速度是慢……攻击范围是400），而且复活的前提是有尸体（不死笑了，俺知道把尸体变骷髅的办法，兽人也笑了，俺的科多吃了不吐骨头，还想要尸体？），没有尸体就没办法复活，被复活的部队被再次杀死同样会再次给敌人带来经验。（人类和暗夜虽然没有办法毁灭你的尸体，但是人类有狮鹫……暗夜有奇美拉和精灵龙，精灵龙魔免，而且对使用复活技能的灵魂行者可以造成相当大的伤害）。所以这个复活技能不过是……曹操感叹过的一种食物——鸡肋。

（相比暴雪赋予其他各族法师的终极技能，兽人可以说被暴雪好好的涮了一把。诸君知道美国的选举法吧，凡是年满40周岁，在美国出生的美国公民都有选举美国总统的权利，但是这个权利，归根到底不是穷人玩得起的……美国公司暴雪也说：“魔法不是兽人玩得起的”），很多才入门的小鸟，也许最喜欢的就是兽人的嗜血牛头大军吧，那么请你们看了在下这些话之后，明白这样的战法不是兽人玩得起的……更加不是菜鸟们玩得起的（因为这样的战法只能是玩……在敌人已经没有任何战斗力的情况下玩玩而已）。当然，如果您只是想玩玩，就当在下的话是废话了。如果小鸟们想更进一步的提高自己的水平，请老老实实的从兽人步兵练起，从一场场白刃见血的战斗中成长起来。兽人的作风就是踏实，望诸鸟君们共勉之。

投石车在3级总部获得的汽油炸弹，看上去威猛非常，一团火飞出去，一片火燃起来，敌人的部队在火中呻吟，号叫，挣扎，死去。但是……很遗憾，这只是我个人的想象，这把火……只能每秒烧出3点HP，虽然有叠加效果，但是相比投石车的强大攻击力，它最多只能算个锦上添花，（若是我选择升级，我宁愿升级磨房里那个）。不过这3点HP对于低血的部队还有很有杀伤力的，如弓箭手和法师们。怎么看待

这个技能，我说不出彩，可能是我收集的的Replays里面没有使用得出彩的录象原因吧。

蝙蝠骑士（就是俗称自爆蝙蝠）在获得了燃烧弹技能之后，终于可以说摆脱了神风的命运，他又有了另一个出彩的地方，那就是燃烧弹给被攻击建筑带来“不能被修理”的属性所至。

一个“不能修理”加上蝙蝠骑士强大的攻城攻击，通常情况下的制空权，以及高机动性，也就形成了风靡一度的兽人Defeat战术。较之人类那个，兽人的这个战术适用的地图更多，机动性和制空权更加得到发挥。但是和人类的Defeat流战术比起来，兽人这个更为投机，甚至可以说“对战暗夜专用”。不过这个技能的BT也可见一斑。对于法师部队上兽人的薄弱，暴雪终于在这些技术兵上对我们兽人作出的补偿……

战鼓加强我想无须我多说，非常强大的一个光环，只有一点我想说，如果你为了这10%的攻击加成而特意升级到3级总部而耗费的时间和金钱值得不值得？若是你已经拥有了3级总部和兽栏……那你的确不应该不生产它。

狂暴猎头者可以说是兽人在3级总部能得到的最有效的一个能力，增加了100HP的猎头者无疑是兽人持续高攻击输出的福音，50%攻击速度增加（同时受到伤害50%增加，但是一般可以用治疗卷和治疗棒抵消），兽人皇帝的狂暴猎头者配合牛头酋长单爬战术曾经让我心叹不已。得兽人精髓者当如是。高攻的猎头者却有一个远程部队最致命的弱点，射程太近。450的距离无疑让敌人的肉搏部队能很快的靠拢，而贫血使得他不能发挥如人类火枪手一样的中流砥柱作用——我不由记得我东施效颦失败之后，与友人聊起时，友人说道：“血多就是硬道理”。

建筑加强术：这个对于脆弱的地洞有非常重要的保护作用，有了建筑加强术的兽人总部更加难于攻击而易于防守，兽人龟缩流（什么？这位不知道兽人龟缩流？那您知道4k.Grubby么？还是不知道！CAO，那你玩什么兽人啊）就是建立在建筑加强术上的兽人科技打法，最出彩的比赛请参考兽人皇帝与疯青蛙的5番战（在不死的鼎盛时期，我们的皇帝正是使用了这个建筑加强术打败了疯青蛙的蜘蛛流。）附言：请好好用它，我的朋友，你会发现基地也有战斗力。

但是兽人3级总部能买到的道具却是非常好的东西，微型总部用于开矿，配合兽人龟缩流打法，可以让兽人在获得科技的同时获得强大的经济支持，而短短的建造时间可以让敌人失去对你开分矿的时间估计，同时也能迅速让双矿的优势体现出来，实在是居家杀人不得不买……闪电球作为最昂贵的攻击道具，也带来最非凡的效果，其附带的净化效果，对空攻击能力都是兽人追杀英雄部队，部队转型的重要道具。（您不买？肯定是您没双矿，那您请先买个微型总部，可以让你迅速发家至富，想买啥就买啥，闪电球俺买2个，用1个扔1个）

科技的顶端3级总部并没有给兽人部落带来非常大的变化，相比人类3级总部和不死3级总部的强大，暗夜3级总部的恐怖，兽人的3级总部只能算“细细碎”（小意思），只获得了一个新兵种（人类获得了3种——骑兵，坦克，狮鹫，不死3种——憎恶，毁灭者，冰龙，暗夜2种——奇美拉，变身熊），而获得的技能就更加不如其他3个种族。那么大家是否还那么执著的追求着兽人的3级总部呢？邓爷爷说“市场经济就是让资源得到最大化的合理运用”那么你升级到3级总部是为什么，是为了兽人的那种能力呢，而不惜花费你330的黄金和漫长的升级等待时间？——而这些能力，正如本菜鸟前面给你介绍的那样，更多的是华而不实。

但是3级总部终究是3级总部，强大的技能和强大的道具都可以让你继续保持和扩大你之前获得的优势，同时你也可以借助兽人的高科技一举完成科技和经济的双丰收。如何使用3级总部并不如2级总部那样必须，不过真正的高手并不会放弃3级总部。因为3级总部终于让兽人完成了风格的最终完美，强大的地面攻击输出，对建筑的高攻击，一个爱好破坏，粗野豪放的兽人终于得到了最终的体现——而这也是暴雪设计的兽人。

以上为止关于兽人总部1，2，3级的介绍分析就简单的结束了。相信看过了的朋友都应该了解到了兽人的所有兵种和大概的使用方法，也明白了一直想告诉大家的“用思考战斗”的理念。



兽族玩家必备的40个细节

当地精修补匠第一次被引入魔兽的时候(TFT1.15——译者注)，人们更多的是把它看作是个小丑而不是把它看作是严肃的英雄。从那时起就有越来愈多的人开始尝试这个奇怪的小家伙。在这篇文章里WCR|PoWeR和“地精修补匠专家”jNg.MysT将会向你深入介绍这个致命的地精。

当你说到地精修补匠的时候，你很可能会想到喜剧、幽默等诸如此类的词。当听到它回答你的声音的时候，你会忍不住吃吃地笑。而它移动的方式也完全具有喜剧性。看起来，象修补匠这样因为它的言行而导致人们发笑的英雄，很难被人们认为是个严肃的英雄，是不能在高水平的比赛中被使用的，比如说在WC3L。

但是你不可以单单从它的外表就错误地去判断它们的观点和信仰。修补匠并不如它外表看上去的一个好玩的玩具，而是一个有无限潜力的未完成的科学项目。我们曾经看到在联赛中排名前列的的选手RodrigoMartins("jNg.MysT")在联赛这样严肃的比赛中使用了修补匠。MysT甚至取得了一系列的2:0的胜果。他已经引发了一类新的革命——修补匠革命。

目前，使用修补匠的人都只是在使用它的口袋工厂技能。在大多数情况下，口袋工厂被看作是个“坦克”，或者是肉盾。它也可以看做是一个骚扰的技能，并且可以很快地回复。尽管火箭导弹有时挺有用因为它可以导致敌人晕眩1秒，但总的来说还是无用。MysT就几乎不升火箭技能，除非到了7级以后，就别无选择了。

给修补匠分配技能点的思路很清晰，因为那实在没有弹性可言。就是单单使用它的口袋工厂技能。你的第一个技能点就分给口袋工厂，然后你再升工程学，再口袋工厂，再工程学，在你的地精5级的时候，你的口袋工厂技能就达到3级了。你6级的时候当然升它的终极技能地精坦克。

我们可以看到地精修补匠经常被暗夜玩家所使用，特别是有弓箭手的时候。尽管任何一个族都可以使用修补匠来为自己服务，但是其他族使用起来不如暗夜族成功。因为NE的MF比其他族都要高效。在初期，弓箭手是所有族中伤害力和攻击频率最高的一级单位。当然弓箭手的HP很低，而2级的口袋工厂就可以帮弓箭手承受巨大的伤害了。还有，月井也能让你在MF后快速恢复生命值。这就意味着修补匠可以帮你承受creeps的大部分伤害，同时你使用口袋工厂也不用担心MANA的问题。MysT还兽王的升级思路和修补匠的做了个联系比较：他们都要尽快升到3级，地精修补匠是为了升到2级口袋工厂，兽王则是为了2级的箭猪。



单单用修补匠配合弓箭手带来了一个问题：我们是否该用其他一级单位来替换弓箭手呢？经过简单的论证，我们可以推断答案是“否”。我们大可以使用一些近战单位：女猎手。但是女猎手缺乏攻击速度和射程，而弓箭手在这方面更具优势。MysT认为既然你可以用弓箭手有效地MF，为什么要用比弓箭手贵60金，攻击力一般的，又不是穿刺攻击的女猎手呢？此外，女猎手在2级的时候又不能升级射程，并且攻击频率(1.8)又不如弓箭手(1.5)。

用修补匠来打怪就象是在使用兽王。你MF的速度一定疯快，特别当你的对手也很好斗的时候。就象我们上面提到的，这就是我们用弓箭手代替女猎手的原因。为了最大地提高修补匠的升级效率，我们多少必须找到一些方式。不但要找到MF的方式，还要让它成为在头2次里很难被人很难发觉到的方式。你或许常在想：如果对手在第2次的时候掌握了你MF的模式之后该怎么办？所以，这是我把它称之为“方式”，而不是“模式”的原因。

以下的MF“模式”在TwistedMeadows上被MysT,Cecil和其他用修补匠的暗夜玩家所广泛使用。尽管这种“模式”在TM上不断发展，但是你也可以在其他地图上使用这种思想。

地图上橙色的豺狼人(Gnolls)是你的首要目标。你放下一个口袋工厂，等2个人造地精出来后，将口袋工厂的旗帜指向最大的豺狼人(Gnoll)并攻击它们。将火力放在豺狼净化者(Purgers)身上。用这种方式扫荡怪物的营地，会比其他任何方式都快，这对于我们将修补匠尽快升到3级是很有帮助的。

我们下一个目标是2个商店中的某一个，在此之前，你应该先去MF一些绿色的怪物，这是因为在初期你的弓箭手数目并不多。打商店的时候，放下口袋工厂发动攻击，集中攻击巨魔首领(TrollWarlord)，然后是Trappers，再就是食人



魔勇士OgreWarriors(因为它的伤害力很大，而生命值却仅仅是400)。修补匠应该达到3级了，如果你幸运地捡到了经验之书，你可能达到4级。

当然没有一个MF的方式会十全十美。有经验的人会撞到你的单位和英雄并去骚扰你打怪。如果你怀疑你的对手很疯狂，而你的开始位置又是在左上角或者是右下角的话，那你就改打雇用兵帐篷吧。这样你被对手抓到的机会就会小得多了。

相反地，如果你的对手不那么疯狂好斗，MysT建议你不要清理比较强的怪物。他觉得如果你不去骚扰对手或和他正面对抗，而去MF升3级的话，那一般是没有意义的。例如，开始的时候不要打橙色的Gnolls，应该先打2处绿色的怪物，又或者去打商店附近的巨魔首领，集中力量打食人魔勇士OgreWarriors。

在快速升级的基础上，很多选手会快速扩张以避开对手的陪练同时带来大量资源的增长。你应该在打完橙色Gnolls的时候马上扩张，或者在你家里的金矿少于2000之前。这将确保你的资源优势和让你的分矿在被发现以前能最大限度地运转。

现在你知道如何使用修补匠了。但是没有哪个策略在每个情况下都是可行的。MysT可以使用修补匠对付大部分种族，而对付人族是更加致命的。虽然我们可以用修补匠+弓箭手的策略对付大部分种族，但是如果你在对任何族的任何情况下都这样的话你仍然不会取得胜利，除非你的对手是人类，那样在任何情况下，修补匠都是可用的。

如果人族不能保护好农民的话，其经济就会遭受很大的破坏。人族如果选择暴步兵来减少弓箭手的伤害的话，口袋工厂和修补匠让人族伤害不到你的弓箭手。如果人族出对弓箭手减少伤害的火枪手的话，口袋工厂就可以当肉盾，而数量多于火枪手的弓箭手(便宜！)集中点射火枪手。

达到3级以后，一个地精修补匠就可以拿来抵抗人族了。在MysT看来，一个拥有2级口袋工厂的修补匠就能给你的MF带来很大的压力。当修补匠达到3级后，MysT觉得它很快就能升到6级了。

6级的修补匠是个精华而不象其他英雄(意即6级的修补匠有了质的飞跃——译者注)。它是最有用的和最佳的骚扰英雄了。在地精坦克形态，它免疫魔法，还具有被动魔法——粉碎(Demolish)。粉碎技能让你能对建筑造成3.5倍的伤害虽然修补匠在地精坦克形态不能使用月井补血，但可以用农民来维修它。

要记住，在地精坦克形态，修补匠不能使用友军英雄的光环。但这不是问题，因为它可以单独骚扰敌人，而不象其他英雄要带些喽罗。MysT建议在3级的时候为修补匠买一个传送法杖和速度之鞋以备不测。这样，即使你的修补匠被围你也能用传送法杖轻松逃离。同时你拥有速度之鞋和工程学技能，即使人族对你使用减速，你依然走得很快。

在重大比赛中看到修补匠确实是个有趣的事情，但是问题是Why？为什么会使用它？最普通的答案就是在1.18中，2级口袋工厂多了50点生命值而3级的多了100点生命值，这就是为什么地精修补匠现在被越来越多地使用的原因。尽管MysT并不认同这种说法。他认为现在的修补匠和以前的没什么不同，只是使用修补匠的选手们提起了大家对它的注意。

总之，修补匠看起来并不象能在严肃的比赛中胜任的候选英雄，但是MysT却在大赛中一次次地向我们证明着修补匠的价值。希望你在看了这篇文章以后，把地精修补匠看作是可以在战场上担任一定指挥重任的英雄，而不是活在大法和山王的阴影下被人所忽视的英雄。



剑 圣

在WEG的半决赛上，来自韩国的Zacard在对抗国人Sky的五场比赛中皆首发剑圣进行压制，最终以3：2的比分取得进入总决赛的资格。剑圣这个英雄在近来似乎得到许多玩家的青睐。究竟他的作用在哪里呢？让我们一起来探讨一下。

在过去，我们可以看到，剑圣通常是一个被忽视的英雄。先知的习惯性的首发，牛头和暗影猎手由于其技能对部队的强大辅助作用而占据次发地位。剑圣好像从来都是默默无闻的。剑圣给人的感觉就像一只叫嚷着要出笼子的狗一样，祈求某天能够得到足够的重视，在比赛中发挥重要的作用。随着许多玩家对战术的深入研究。他终于得到了展示自己身手的机会。

我们首先来分析一下剑圣。剑圣是一个搏斗型的英雄，攻击频率仅次于恶魔猎手。他跟其他所有的一级英雄相比，是最能够造成伤害的英雄（尚且不算疾风步后的40攻击加乘）。当然，恶魔猎手的闪避技能的冷却时间更少一点。剑圣的确是一个能够对个体产生极大的杀伤力的英雄。他的优秀是不容置疑的，关键是看你怎样好好地利用它的优势。

剑圣的确是一个让人烦恼的英雄，因为它的伤害是致命的。他在比赛中使****落马这样的情景是不少见的。由于疾风步的存在，剑圣在骚扰中起着十分大的作用。剑圣抢怪，抢宝这样的现象让人苦不堪言。就拿Zacard和Sky那五场比赛来说，开局由于剑圣的压制，Sky的mf进行十分困难。要么就是龟缩在家中，要么就是郁闷地从mf点被赶走。剑圣的存在，几乎保证了家里攀科技的安全与极大的限制了对手的mf。

这都是由于剑圣的高攻击所致。剑圣的骚扰通常都是单独行动的。这样暴露了他对部队的支持作用并没有其他英雄那么强。所以高手一般都是利用剑圣干扰，然后兵单独或者由第二英雄带领去mf的。剑圣是一个专门性很强的英雄，应该正确的利用。任何的英雄都是根据需要而选择的，不是吗？

当然，对于PoWeR提到说剑圣在队伍中仅仅跟一个兽人步兵差不多，我是极力反对的。高级的剑圣无论对英雄还是对方部队都是一个巨大的威胁。当然，作者的意图可能就是说明剑圣更应该担当骚扰的角色。

PoWeR文中提到一种我在以前看的Grubby的录像中使用过的战术。有些网站的文章称之为：剑圣防御流。大体是这样的。剑圣首发去屠农或者捕捉对方的mf。家里则是升级二本基地，过程中放下战争磨房并补2到3个剑塔。二本基地放下双兽栏出蝙蝠，然后升级三本基地。之后利用蝙蝠对对方基地进行骚扰（升级了燃烧技能后骚扰效果就更明显了）。甚至可以配合剑圣把对方落伍的部队秒掉。当然，家中要视情况而补上足够的塔。苦工和剑圣不断地巡逻，决不让对手有开分矿的可能。骚扰顺利进行中，然后家里开始转型了。至于出什么兵要视对方的部队组合而定。

我认为这一招有它的可用之处，可是也是有巨大的漏洞的。

我们从对手的角度来分析一下。对手在剑圣的压制下吃尽苦头。当自己的兵力足够让自己走出基地，冲到对手基地的时候，对方的基地已经立了不少的塔了。怎么办呢？强攻是不肯能的。那我们不妨试试这样的打法：

1.对剑圣的骚扰。像****师这样的英雄初期最好就先忍着点了，现保护好家里正在建造中的圣塔。一般来说，家里有一两个塔，剑圣对基地的骚扰也就告终了。小精灵其实可以很好的保护起来的。把它们用建筑围起来是一个方法，把它们分散在地图各处也是一个好办法。我是精灵族的玩家，剑圣对我家的小精灵产生威胁已经是很久以前的事了。

2.剑圣的单方面骚扰在你的兵力越来越多的时候会越来越显得吃力。这样你就可以选择开分矿了。当然，这是针对剑圣防御流的打法而言的。像Zacard那种打法，你放下分矿的可能性不大。在这里我也顺便说说Zacard对Sky的打法，其实也是Zacard比较常用的打法。他的部队组成是兽人步兵+狼骑兵+两个英雄。一般选择在中期整个部队的压制，不让对方开分矿的同时自己伺机放下分矿，然后打经济战。由于剑圣的强烈压制作用，对手一般难以抵挡上面所说组合的压制。所以，我认为Zacard的这种打法更为好。

3有技巧地去mf。对方一般只有剑圣跟着你mf。开始是威胁你的英雄，你没有血的兵或者召唤生物，或者是直接杀死极少血的怪抢经验和宝物。我觉得等兵力差不多的时候就应该去mf。打点小怪，他一出现就控制你的部队打他。等他血少了，溜到一旁去补给的时候，你就趁机解决大一点的怪物。我遇到过一些选手，****师跟自己的部队一起跟剑圣硬碰，结果****要么落马，要么就回城了。正确的做法是，****绕着部队逃，让剑圣不能轻易打击自己，然后部队就可以轻易对他造成不少的伤害。

4.一些英雄是对剑圣有克制作用的。人类首发山丘的做法我认为不现实。这是由于人族部队的主流所致，缺少**** 的光环和肉盾水元素，人类的部队实在是弱了不少。至于国人Magicyang坚持的首发丛林守护者，我认为是可以

考虑的。他的缠绕技能是对方的农民受到很大的威胁。但是，它本身是一个十分脆弱的英雄。所以如何保护它是一个重要的问题。鞋子，传送传杖的利用可以很好地发挥它的功能。当然，剑圣的强力攻击对他来说是一个巨大的威胁。我们可以看到，在KOG前往对手基地骚扰的时候，他都选择绕道而行。毕竟与剑圣正面交锋只会吃亏。精灵族的风德在对抗兽族是一个很好的选择。本人习惯了首发恶魔猎手，觉得他的闪避技能和魔法燃烧可以克制剑圣。然后次发KOG。本人觉得更加合理。而且我家中的小精灵一般都被很好地保护起来的。所以剑圣几乎是无机可乘的。还有在有酒馆的地图，一些人会选择兽王作为次发英雄。因为他的战鹰可以有效地克制剑圣的骚扰，高级的战鹰的魔法攻击对兽人也有很大的伤害。

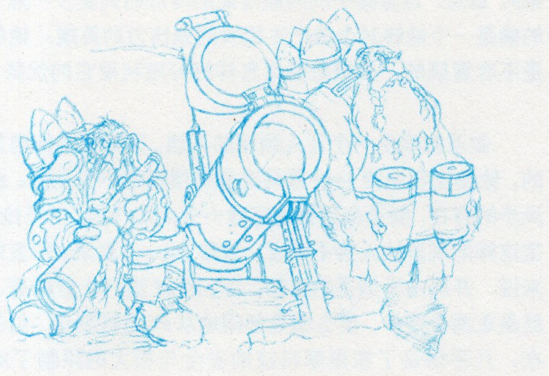
总的来说，剑圣的骚然能力是有目共睹的。与其被动地唉声叹气，不如主动地从一些细节做起，很好地减少他对自己的伤害程度，然后俟机反扑。剑圣之所以成为像Zacard这样的高手的新的宠儿，协助部队取得胜利是跟高手本身的意识以及操兵技术离不开的。在剑圣首发战术越来越流行的今天，对剑圣的针对性打法也越来越对。有人说剑圣是一些新手才用卑鄙手段，可是我觉得新手的话不一定能够用好剑圣。剑圣的强力骚扰能力只是整个战术体系的一面而已。再说，我相信在大家的作战经验越来越丰富的时候，剑圣的作用会在人们的警惕下被“削弱”的。当然，也有可能是这样的：剑圣前期的骚扰为后面强大部队的组成提供良好的基础，使得兽族的打法更变化多端。

剑圣，不是一个不可否定的英雄！不过值得肯定的是：他为我们那些善于思考的玩家很多的想法。心里真是万分佩服暴雪。

炼金术士对抗吹风流的想法

熟悉魔兽的人都知道，在ORC对战NE时十分的头痛，尤其是近乎BUG的吹风流，兽族即使在中前期占有巨大优势，往往也在最后一战中输给鸟德群。吹风流用得近乎完美的Moon更是在前期屡屡受挫仍能在最后战胜众多强大的ORC们，这其中最让人津津乐道的莫过于几次的木瓜大战。吹风流的英雄顺序一般为DH，BM，还有地精修补匠，前期通过DH的牵制和骚扰能力与ORC周旋，即使ORC用剑圣也难占到便宜，2本以后NE出兽王（有酒馆地图，废话……），通过战鹰限制剑圣发挥，放下双BW，量产鸟德，同时升级三本；兽王2段用鸟德和豪猪冲到兽族家里拆地洞；3本招地精，鸟德吹风完成，即使牛头TC能够升到5级（人品爆发，经验书遍地），在2级法燃下也只能放2到3次的冲击波，2张群补可以抵消掉。NE的DH在后期起到很好的吸引火力的作用，还有地精的口袋工厂，在TR这种狭窄的地图上，兽族的大规模近身部队根本无法展开，步兵狼骑一个个被点掉，然后英雄虽然依旧生猛，可是已经变成光杆司令，最后只能GG。（以下战术也只针对鸟德流，中期侦察对手作出变化，毕竟没有一成不变的战术，因此熊鹿或是3远的暂不考虑）

联想到UD的蜘蛛流打法，我认为在TR这种有酒馆的狭窄地图可以采用新的战术，先发炼金术士，用投石车加白牛过渡速三本暴猎头对抗鸟德流。猎头的人口占的少，才2，价格也便宜，攻击也高；缺点：射程近（一般远程兵种如AC，火枪，其射程都可升级至600，而HH只有450，因此俗称“瞎子”），攻击速度也较慢，HP350，偏少；3本后可升级为狂暴猎头，HP450，有狂暴技能，总体说性价比较高。重要的中甲是对抗魔攻，穿刺对无甲，一加一减，对鸟德天生克制，加上白牛的灵魂链和SH的医疗波，更加提高了其生存能力。另外鸟德的吹风和精灵之火



都是单体技能，吹风耗蓝很多（1次150），猎头的小人口部队决定了猎头比同样人口的步兵加狼骑单位数更多，也就意味着吹起更多的猎头需要更多的魔法，魔用光的鸟德根本是打不过猎头者的。只要白牛的驱散用的得当，完全可以与之可以对抗。配合炼金的高攻击力，和SH的变形术，中期可以通过秒杀英雄为3本升级争取时间，在3本成型以后，在大量猎头配合白牛的面前，鸟德是肯定打不赢的。

说说英雄选择，为什么选择炼金呢？炼金的技能十分好用而且省蓝，小炸弹减甲，有持续伤害（消耗75点蓝）；狂暴大副增加移动和攻击速度（超级省蓝，才25点蓝就能用，主力技能），因此不会太害怕DH的抽魔；另外他还有英雄中最高的最大伤害值，这连剑圣和DH这样的屠夫都望尘莫及，砍杀英雄能力很强，也可以追杀，买了鞋的炼金术士一个狂暴完了开加速卷再一个狂暴差不多就能追死DH。曾经Moon用地精对战4K^Fury打的DK这个秒杀别人英雄的英雄满地找牙，不知大家有没有看过那个Replay，可见炼金的价值还是很高的。对抗鸟德决战时虽

然会在天上飞但可以扔小炸弹减防和持续伤害，不注意的话也是很疼的，即使有小精灵及时自爆也会暴掉大量鸟德的mana,还是很划算的。2英雄选SH没有什么意外，其实SH的技能可以说是魔兽里最好的辅助英雄了，在这个战术里，巫变术和医疗波都很关键，注意走位不要被DH抽，可以发挥很强的威力。

说说具体流程吧！

50以内人口，炼金加SH+2大G+3HH+2粉碎者+3白牛

有人要问了不是暴猎头嘛怎么只有3个，如果出太多猎头那NE一定出熊鹿，HH等于经验，这样的混兵走向多样，而且攻击立体，总体战斗力还是不错的。在NE3本完成前还是足以与之对抗的。

开始游戏，建筑顺序BB，BO，BM（战争磨坊），BA，BV（商店），出2大G，第一个大G去酒馆招英雄，选择炼金。大G只出2个，因为只是前期用来MF，中后期就是在鸟德魔功面前实在太脆，多了只是拿来死的，2到3个MF足够了。对抗NE的前期AC大G加少量猎头也不会吃太大亏。有减防的炸弹的效果，（1级的炸弹就减3点的护甲，而且是范围效果）因此MF变的十分迅速，也大大减轻了部队的总伤害，可以很早MF大点，经验和宝物自然丰厚。2本出SH，炼金由于MF能力很强等级应该不错这时可以单练SH，毕竟SH的技能的等级更加关键。放下双BS，一个生产白牛，一个升级驱散，兵营里尽早点下两台粉碎者呆在家里。这时有两种情况：

（1）兽王和鸟德部队的RUSH，

（2）NE继续MF提高英雄等级等3本大师级鸟德完成再决战。如果是后者，那么就放弃3本尽早突破人口上限，出第三台粉碎者，出5个左右的白牛，带上苦工，在NE家门口竖塔，NE在野外会选择回城，塔即使造不起来也会浪费NE很多攻击力，苦工也可以分担伤害并且作为肉盾顶在前面（苦工也是中甲，不怕魔攻）投石车就可以发挥它们的强大攻击力。注意作战时间一定要是白天，原因不用我说了吧。最近Grubby3:1战胜Moon的一场基本上也是这样，只是英雄选择不同。

如果是（1）兽王带鸟德压制地洞，那就快速回防尽量秒NE英雄逼其回城或者将其击杀。注意地洞和投石车的保护，地洞尽量建得分散一些，便于维修，基地内部要有适当的空间保护投石车。撑过中期的被动速攀3本。3本后升级城防，这样可以大大加强基地的防御，兽王带少量鸟德和豪猪拆地洞就不可能了。英雄购买快速基地，迅速开矿，在分基插大量箭塔和地洞，在有经济优势的情况下，暴猎头的速度可以得到保证，本身攻击强大的炼金术士再配上电球，更是如虎添翼，对英雄的秒杀更是增强。如果钱多的话不妨再造个剑圣出来，算好时间买断群补（我有疾风步我怕谁）。决战中鸟德在减甲的酸性炸弹作用和猎头的高攻击力下死的会很快，而灵魂链，医疗波和群补会让鸟德的齐射变成隔靴搔痒，NE应该会很快GG。

这样看来，ORC在TR这种狭窄地图上打NE还是有希望的，但是这个战术还非常有待完善。希望各位高手也作一些不同的尝试，对这个战术的可行性作出一个客观的判断。

灵魂锁链的完全性能报告

1.被灵魂锁链套上的单位只受到50%的伤害自相残杀、地精工兵的自爆误伤等等不起作用既不减少伤害也不平摊。

2.剩余50%伤害平摊到其他所有带着灵魂锁链的单位身上而不是以往所认为的平摊到同一次施法影响到的另外三个单位身上每个单位受到的伤害最少为1点套着灵魂链的单位趋向于无穷多的时候相当于全部部队受到伤害减半假设一共有51个单位，全部被套上灵魂链，其中一个单位受到攻击被攻击单位承受全部攻击的50%，另外每个单位承受1%（50%/50=1%）括号里的解释是不是稍微傻了点。

3.盟友也可以分担伤害3.1即便是不同玩家施放的灵魂链，只要是盟友就一起承担伤害也就是说如果你在和敌人火拼，你自己的白牛对自己的部队施放灵魂锁链这个时候你的盟友在家里，对自己的单位施放灵魂锁链需要平摊的那部分伤害就会平均分摊在所有带有灵魂锁链的单位身上。

4.分摊的伤害类型为spell，每个单位受到的伤害最少为1点4.1分摊的伤害受到英雄类型护甲、月神的祝福、神秘腰带的削减4.2分摊的伤害受到气态护甲、虚无、白牛灵魂状态的加成4.3分摊的伤害不受护甲点数的作用（因为是spell类型，这不是废话么）4.4分摊的伤害可以被不死族的魔法护盾吸收。



兽族10大战术流派分析

蝙蝠流

『开局』

和正统的ORC开局几乎完全一样，不过为了中期有足够的木材，我略做了一点点小小的修改。一上来4P采金，1P祭坛，新训练的1P造地穴，训练出的第二个苦工继续采金(一般是第二个造兵营，不过因为不急着消灭对手，所以我也不急着出兵，宁可多几十金，注意这点不重要，个人习惯而已)，第三个苦工造兵营，第四个开始都伐木，有40木材时再造一个地穴，基地生产排序一直排到17人口苦工(含先知的5人口)。当兵营可以训练咕噜兵时，基地里苦工的生产应该已经结束，这时人口刚好20。选中基地，研究掠夺(25金75木，这点钱很快就会赚回来的，研究的时候正好等待第二个地穴完成)，并排序再造个苦工。

造完祭坛的农民去附近探一下，比如TR的隔壁，如果是GW这种图，那探不探都可以，如果是LT，一定要尽早侦察，因为人类对手可能会速矿，去晚一些就什么都晚了。祭坛完成后训练先知，先知出来后召唤狼(有个小精灵在旁边时别召唤，宁可等他爆掉你微不足道的50MP后再召)，然后分别探路。当先知来到对手家时基地应该差不多可以升级了，同时应该还有2个咕噜兵(在路上)。然后视情况做一定程度的骚扰或者MF(对手是WD之流还是找个没人的地方MF吧)咕噜兵大约有4个的时候就可以停止了，让先知带上他们去MF分矿(不一定是自己旁边的分矿)，一般都可以无损失的打下来。

注意骚扰时有机会就拆对手在外围未完成的建筑，部队别太深入，如果可以引对手回城那就更好。家里在有资源时补足4个地穴、1个商店以及伐木常，如果对手是暴G的亡灵或造FM的人类，那就升一下建筑倒刺。打下分矿之后回家一次，买1加速卷轴和2血罐(共250元，今后会逐渐用到)。注意以后每次回家都尽量买个加速卷轴，这绝对是好东西。

『2 基』

基地到2级时召唤牛头人酋长、NAGA或影子猎手，视情况而定，比如说打蜘蛛你就出SH，这会让你获得短暂的优势，打AC就出TC放波。视情况造几个塔以免基地被攻陷。视情况(指经济方面，比如你损失很小，就可以考虑一下)造2个苦工，他们以后会帮你建造分基地。然后造2个兽栏再升级基地，或先升级基地再造2个兽栏，同样还是视情况而定，比如你兵力处下风，那就先造BE，比如对手兵力也不强，那就可以考虑先升基地。

说到这里大家应该注意到我多次说到视情况而定，为了更好的了解对手，在整个对局过程中你必须时不时的让狼或镜像去侦察对手基地、有可能开矿的地方。兽栏完成后，只要对手没有暴空军，你就训练两条飞龙，不然就训练蝙蝠。

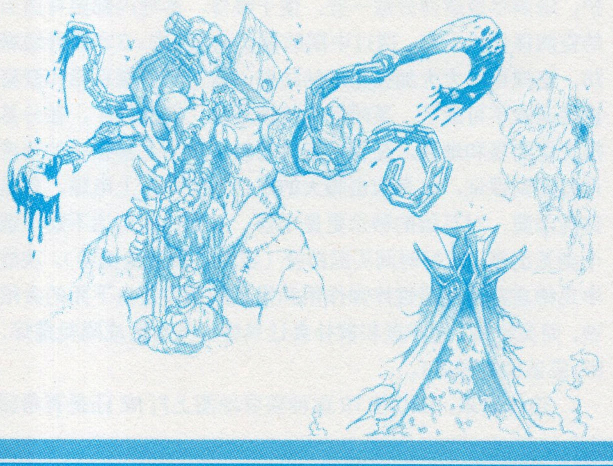
『3 基』

基地到3级时，因为你有10个农民伐木，所以一定有多余的木材升级地穴和箭塔的城甲。然后升级燃烧弹并训练蝙蝠。需要注意的是，在蝙蝠还没登场之前，只要身上带着加速卷轴，你就可以时不时去骚扰对手一下，如果对手是人类，你可以用先知的闪电+牛头人酋长的震荡波屠农。人类基地的防御实际上是非常脆弱的。蝙蝠登场之后，就可以开始反复骚扰了，但要注意，你的骚扰不能没有意义，在骚扰的同时，你可以到处开分矿。

在攻击外围建筑的时候，让狼在对手回来的路上站岗，对手一回来你就走，如果遇到缓慢、冰冻等减速情况，就用加速卷轴逃跑。如果对手回城，你也一样要用加速卷轴逃跑。需要注意的是你的部队尽量别太深入，不然逃跑时容易掉队被杀。实在逃不了时，或者当你被蜘蛛网下空军时，可以用回城卷轴使自己脱离困境。当你通过侦察看到对手没带回城卷轴，那么不用犹豫，直接拆掉他的主基地吧，然后就是屠农。与此同时，家里造个灵魂归宿，训练1、2个巫医满地图插眼球侦察。有多余的钱时，就在主、分基地多造点塔。如果地图上有地精实验室，为了防止塔被成片的摧毁，尽量别造在一起。如果对手是人类，为了防备龙鹰的云雾，塔也尽量别造在一起。之后，就看你对局势的把握能力了。

『英雄的搭配』

推荐出3英雄，其中有2个必须会面杀伤魔法，这样可以结合起来迅速屠农。当对手有强力英雄时(如守望者、山丘之王以及亡灵的英雄)，尽量留一席之地给影子猎手，他的妖术可以在许多时候有效的对付他们。



狼骑流

网的基本属性:打断持续技能，网无视魔免属性(网小鹿，毁灭者之流)，不能被驱散(BT)，网住的地面部队呆在原地10秒(记不太清楚)，被网的空中部队会掉到放网的狼骑身边，被网的单位部分技能无法使用(闪耀，吞噬等等，大家补充)，网还能破隐身。

初级篇:

第一:网飞的。网下来群欧之。基本上人人都知道。

第二:网逃兵。看见逃跑的兵。网之。欧之。

第三:网英雄。然后欧之。后面的就是进阶篇的了。

第四:网农民!为啥?网了的农民一不能修。二不能暴(特指WISP)。三嘛。跑不掉方便围欧。

第五:网肉盾。然后跑开。破坏对手阵型。具体体现在OVO。网掉对方大G。然后。

第六:破坏HR。打ZZ时。先网他两三个。然后就。什么ZZ舞。枪兵舞。少来!

第七:连续网英雄。3个狼骑配合。完全能废掉一个近战型英雄。

第八:防骚扰。什么石象鬼打农民。毁灭者拆建筑。角鹰骑怎么怎么的。放两三个狼骑。叫他吃不了兜着走。对付所有骚扰有效。

第九:还是网肉盾。不过这次是网了马上就上。你的部队如果不指挥的话。是不会打被网的单位的。比如打NE。上去先把HT网个透彻。然后你的大G就会无视HT。凶神恶煞的向可怜的AC小妹妹扑去。要么就网可怜的山岭巨人。

第十:还是网英雄。原理同上。看见对手一个带了2个血瓶。升三级闪避。一个无敌。还有2个血牌的DH。那么你费心了。别管他。3个狼骑慢慢伺候。而你的大G主动去陪ACMM谈情说爱。

第十一:配合飞龙的时候。被龙鹰绑了什么的。一个网网下来龙鹰就是经验。同样。MF的时候。把那些强力近战的野怪(食人魔什么的)网住。FS+飞龙齐射。

第十二:打断持续技能，什么暴风雪。万牛奔腾。一个网。OK。

组合篇:

下面是利用狼骑打出一些经典的配合:

第一:诱敌深入，敌人追杀你一个英雄。长追不知归途，误入你基地深处。欲逃。网住!。此法同样适用于野战。

第二:拉长战线。集中优势火力。先网他几个火枪。让他又追不是。追也不是。然后施展围魏救赵之计。在攻敌人基地时有特效。网他几个熊，牛头什么的。然后追你的只有几个小法师和英雄。

第三:走为上之计。兵力不占优势。网他几个强力单位然后就走。一般敌人是不敢追的。。追上来正中第二计。

第四:拉锯战。利用狼骑不停消耗对手兵力。对付喜欢速开分基地的HUM，UD有特效。他的小G和FM要利用基地的防御。外面一架攻城车。他出来一次不但会无功而返还会送上几个小G。想半天基本只能想到这么多。大家补充一下吧。



PS。狼骑的网真的很强。用好了十分的厉害~而且不能驱散。(太过分了吧)熟练使用狼骑你将会成为一名狡诈的ORC大师。(夸张了点)另外就是配合加速卷。中期狼骑和大G的组合真是无往而不利呀。

投石车流

基本要素

为了保证胜利，你要做好三件事，当然你完成的不是很好也能战胜弱小的敌人。但是，对高手来说，任何失误都会导致失败，所以你一定要掌握好这几点:

骚扰

有效的骚扰至关重要。如果你很好的完成了骚扰，你的对手就没有机会快攻你(就算他那么做了也很难成功)。骚扰不仅让你的对手忙脚乱，而且让他无暇练级，延缓他的发展。对于这种建造顺序，只有两种可行的骚扰方案。你可以召唤先知制造狼(当你面对人类或者亡灵时)也可以用剑圣的疾风步。(面对兽人时效果好，因为疾风步的附加伤害可以让你在苦工逃进地洞前杀掉它。)

调整

当你的英雄在对手的基地里mf的时候，注意他的发展

方向，如果他在攀科技，那小心空军了，很显然在面对空军时，投石车只有挨打的份，所以你要转型为猎头和投石车的混合军团。不能根据对手的战术而作出正确的判断就一定会失败，换句话说：不要盲目的遵循这个顺序，这只是基本的战术，而根据不同的威胁作出调整更加重要。

防守

如果你的骚扰没有成功，你要面对的就是如何防住快攻。这意味着你要造一个箭塔来对付兽人步兵（只要一个就够了），荆棘来对付人类步兵（升级防御），而且要码放好你的地洞。在你拥有投石车协防以前，你的基地是容易被快攻下来的，所以尽快作好防御。其间，如果快攻来了，记住这条原则：一半苦工钻地洞，另一半修地洞（点击自动修理）。如果他攻击苦工，把快死的苦工装进地洞，把没受伤的拉出来修理。不断的微操苦工是你能否防住 rush 的关键。

战术流程

如果你把上面的事情都做好了，那么实施这个战术就是小菜一碟。基本的方法就是最快产出 8 辆投石车，13 个苦工和 1 个英雄进行快攻。当部队成型后，选取 5 个伐木的苦工，打开自动修理功能，连同 8 辆投石车和一个英雄去对手的基地结果他。完成这些是十分简单的。先修建祭坛和地洞，接着是伐木厂，在你有 12 个苦工和一个英雄后升级基地（17 人口）。接着是尽快建造一个商店并再造两个地洞来保证你的防守。最后，一旦你有了资源，开始建造两座兵营，在第二天天亮前你应该拥有 8 辆投石车，这时游戏进行了大概 8-9 分钟。如果你的对手把钱全部花在了地面部队上，那这些部队就足够打败他了。投石车会优先攻击远程单位（因为它们想避免互相的溅射伤害，其实由于有苦工的修理而使溅射造成伤害变的无管紧要），所以微操他们优先攻击肉搏部队是个好注意，这会给他们带来更多的伤害。（攻城对重甲100%，对中甲 50%）

注意：

-看看游戏中那个位置隐蔽的剑塔，它可以有效的对付空军和保证你的投石车安全。

- 如果有可能去买地精飞艇，地精飞艇会让运送投石车变得很容易。

- 尽量不要在地势低斜坡下的开战，你的投石车有很多次攻击会无效（miss）。

-如果对方有打断技能的英雄，你的英雄有可能被围歼，花100块在商店买一个传送之杖逃离（不要在一级英雄身上浪费传送卷，即使让他牺牲）。

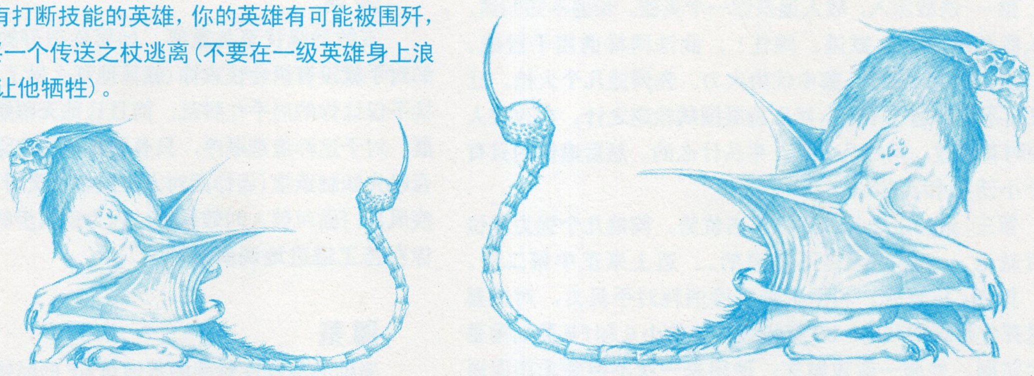
首发牛头

牛牛弱点明显。块头大，防御力低，移动慢，死的快。技能除了光环都不适合首发。但是这是初期。我想如果我能够允许你分期付款，一开局就给你 4 个咕噜，牛牛的使用率就高了。所以我尝试着让牛牛一出来就带着 4 个咕噜。

我首发牛牛。事实上我开局的五个老农全部拉来采矿了。这样金子就不会少。为出咕噜做好准备。（适时会拉一个出来造房子）大本造出的第一个老农用来造兵营。第二个采矿。第三个采木。第四个，也就是人口达到 9 的那个老农我编为 1 号，然后在它第一次采木回来的时候造了祭坛。基本上缺钱的时候我就停一下老农，咕噜始终没有停。天黑的时候刚好牛牛可以出来。如图，我带了 3 个咕噜出去练级，而第四个咕噜也在建造之中。然后我出了磨房，准备出猎头。如图所见，我的科技也不慢。

还有房子的建造顺序。很难描述。因为这种战术实在是过于保守，所以我没有用于实战。事实上，牛牛是很好的首发英雄。我们选择牛头（无论首发还是第二）的原因是因为他的光环，还有冲击波这个超级技能。首发牛头升级了攻防的咕噜可以轻松搞定不死的 DK 代狗。尤其是牛牛选择了战争践踏的时候。我看了关于首发山丘对付骚扰的文章。首发牛牛的力量型兽人打法我想应该也是很不错的。通常我们喜欢第二英雄选择牛牛，牛牛的等级就相对受到限制了，也就是说光环等级不高，冲击波也是。那么那个牛牛就有点烂了。如果能够首发牛牛，那么中期我们就能有一个旗帜型（光环，不用问，这个肯定会升）+杀伤型（冲击波）或者吸引火力型（战争践踏）的血又多又禁打的力量型英雄。

首发牛头一旦成功，好处还是很多的。有人要说："TR是小地图，更适合骚扰，首发先知也才是最好选择。"那我不能否认。可是又不是只有 TR 才能出牛头。我研究的是首发牛头的可能性。还是尽量看看我文章有没有可取之处吧，因为我出的是牛头。可能更多的人这个时候还是不会选择牛牛，而是高高兴兴的跑到商店去牵 naga。这我也无话可说。至少我觉得这段我反复试验了 N 遍的 rep 还是能够提供一种资金充足的首发牛牛的方法的。



步兵流

在网上时常听到ORC陆军四族地面最强论，但人们经常忽视的一个问题是，这个结论的成立需要在里面添加一个词，即—成型，也就是，成型的ORC陆军是四族陆军最强的，而没有成型呢，那他丫根本什么都不是。

在和其他三族的地面战争中，VSNE可以依赖投石车，VSUND时而可以用飞龙阴一把，而惟独在面对HUM时，面对那个万年不变的RM+法师部队的万能组合时，ORC非常吃力，不是因为ORC的地面部队差，而是在二级基地就可以量产的HUM混合部队在有经验的玩家的手里完全可以不给ORC任何地面部队成型的幻想，因此我们在看那些REP时经常可以看到，ORC能赢的录像大多是前期骚扰赚翻导致HUM科技超级落后，而HUM赢下的录像在评论介绍里都免不了出现这样一句话，HUM选手的攻击时机掌握的非常好，在ORC的地面部队未成型前一击必杀。

话说回来，今天我想发在这里的，是关于ORC在中期就可以和HUM的混合陆军硬拼的强力打法，我确信这个打法曾经被人用在NE身上，但我认为，用在那些确定出陆军的HUM身上，这个打法同样是非常有效的，以下就来随我进入奔放的ORC陆战流吧。

战术关键词：

1. 有飞艇的地图

飞艇的存在是此战术成功的最重要因素。

2. 部队选择

大G+投石车+灵魂行者

3. 英雄选择

FS+TC或者TC+FS，(注意：TC是这个战术的灵魂，FS可以随便死，但TC最好买好N倍保险)

4. 骚扰

这个骚扰不是一般意义的骚扰，传统的FS带G骚扰已经不能让现在的HUM感到烦躁了，建筑良好的摆放可以在初期抵消掉绝大多数对HUM基地的骚扰，我在这个战术里的骚扰，是利用飞艇和英雄范围魔法对HUM农民的反复屠杀，各位可以从我给出的录像中看到这一点。OK，以下来说一下这个战术的各个连接。

首先你需要确定是TC首发还是FS首发：

这完全取决于对手是什么类型的HUM，我们知道HUM在游戏开始阶段是很少主动进攻出G的ORC的，这类MF型的HUM通常在二本将要升级完成时才会对ORC进行一次试探性的攻击以确定对手的部队构成，而更多的时候，是ORC在全力骚扰HUM的MF，所以你完全可以利用这种战网上的习惯性思维首发TC，并带G迅速MF到LV3。

第二种是正常的FS首发：

这种打法最为稳妥，FS带G进可骚扰，退可MF，最



重要的是，在碰到骚扰型HUM的时候不至于像用低级老牛那样尴尬。

其次，无论你首发的是谁，在第二HERO出来的时候，想办法去弄飞艇，在TM这种图上你可以直接MF掉地精，而在LT之类的图上，晚上用农民买也可以，之后带上手上的所有部队，(一般连双H也就8个单位)，去HUM家里屠农吧。(如果FS二发，出来就升闪电，在出发之前，记得买些透明药水和药膏)

你需要直接把部队空投到HUM的矿区内，然后第一时间把冲击波和闪电放出来，然后第一时间在对方部队回防时上飞艇跑路，可以大摇大摆的从他看得见的地方飞出去，在外面转个弯绕回来，等上几十秒钟，继续空投并重复操作刚才的动作并直到对方大部队守在家里不走了，如果是少量防守部队的话，双H+四到五个G完全可以把他们一起清理掉J。

而此时你所要关心的还有另一侧的建设，你需要在二本基地完成后补上一个BB，并升级部队的攻防，量产大G加投石车，在确认对方肯定是陆军配置后，补个灵魂归宿出白牛并升级“清醒”，一般来说，当你的骚扰部队回来的时候，你的地面部队可以拥有三量投石车加8到9个G和1到两个白牛一级双H都LV3，这时可以直接发动对HUM的攻击了，一般来说，这时候的HUM也已经受不了你的骚扰而全军攻击你，他的部队会由传统的RM+男女人加少量**加LV4的AM和大约LV3的MK组成，人口数量比，两军基本在60左右持平，HUM会少许占点优势。

战斗时：

注意把FS和TC所有的魔法全部用到男女人身上，并把

投石车送上飞艇时刻变换位置以最大化攻击 HUM 的无甲部队，而大 G 呢，没有必要刻意控制，只要注意避开 C+B 的核心攻击范围就可以了，重点是 TC 的冲击波位置必须攻击到横向的最大化面积而不是随便乱放，而 FS 补的那一电则专挑贫血的单位放，飞艇放下投石车后可以兼顾保护双 H 被点杀，而白牛则需要对被缓慢的部队释放清醒并驱散对方可能的召唤物。

对于最后的决战，我个人对 ORC 保持乐观态度，ORC 部队的骁勇和英雄范围魔法的恐怖不是相同数量的 HUM 可以相提并论的，你或许要说 HUM 的范围魔法比 ORC 要厉害得多，但需要考虑的是，HUM 的 C+B 是可以躲避的，而 ORC 的 C+W 是放必中的，RM 对付 G 没有什么优势，魔法部队在投石车和白牛的镇压下根本没法发挥威力，最关键的一点是：

这种前期反复利用飞艇骚扰，不仅破坏了对方的资源，而且延迟了 MK 的练级，并让 HUM 无暇关照 ORC 的基地从而获得了宝贵的兵力成型时间，最后在在双方人口差不多的情况下开始决战，胜利自然不是可望而不可即的梦想！

关于这个战术的缺点很明显，就是 HUM 海空军，这个问题我也有了解决的办法，很简单，在第二 HERO 出来时同样买飞艇，顺便侦察下 HUM 基地的情况，如果对方没有神秘圣地或者你直接看到他的 49 房，那么，依然是补上一个 BB，并带上四个农民，去 TR 吧！要海空军的单基地 HUM 除了 FM 和农民什么都不会有，那还犹豫什么，在龙鹰成海之前就用 TOWER 和一辆投石车把他郁闷掉，你前期积累的那些 G 和飞艇的合理利用应该可以轻松和对方周旋，要么部队死光 TOWER 造好，要么 TOWER 被拆光他部队也光，什么局面都是你合算，家里双 BB 看情况出猎头咯。



箭塔流

1. 侦查死也要侦查，因为不侦查等于死；看英雄的宝物可以知道他 CREEP 过哪些地方，有矿宝＝打过矿区＝可能有 2 矿，侦查他家知道他的防御阵型跟兵种，月池水量。

2. 控兵（我不太在行）冷静手快，你在想什么手要 100% 达到，要达到这样的重点是。看大萤幕！

3．塔ＯＲＣ的特色，你把塔当防御建筑，那不过是 110G500HP 的易爆 EXP，比 BO 还烂（BO 也很烂），但如果你把他当“兵“，那就是好控，“生出来“马上就在战场，破坏力高的 0 鸡腿部队，差别在哪?塔威！很多人 TOWERRUSH 失败，时机对了，但就是灭不了他，何解?

失败的 TR：到达目标，没敌人在家，先打他个一下两下，在控村民插塔（慢 10 秒插，慢 10 秒盖好，慢 10 秒修）

失败的 TR：怕被发现，先偷插保险塔，结果插太多（〉2 只），人家不硬冲，你也射不到他（塔威 0）

失败的 TR：塔好之前塔被打，塔好之后兵被打（谁保护谁要记得）

失败的TR：来不及控村民修塔（你插塔前村民不会开自动修护喔?）

眼明手快容易成功的ＴＲ

一、贴树木型（塔威 60 起跳）：贴树木或河盖 TOWER，用兵挡住 TOWER，别人地面部队很难打到，但不适用于对方有空对地单位时（空军会在树上打你塔）

二、排排站型（塔威 60 起跳）：一直线，塔跟塔贴密，第一波盖好后，往前盖 1 排＝没问题，当然你也可　　以看情形第二波分散或往前一大步

三、刺中心脏型（塔威 100）：TR 的目标是对方的主堡，看着对方主堡一直赚钱，口水也留了下来，赶快拿下吧!!! 目测 800 距离就插下去吧，成功率视对方建筑而定，不一定比前 2 者高或低，插起来他家变你家

四、有快速的 CREEP 路线：记得你在清时他也在清，跟他一样快是应该，比他慢就等于 EXP 跟宝物的差距

五、配兵：这是基本想法＋随机应变的，良好的配兵是可以打赢良好的控兵的，以下是我打 4 族的配兵

嗜血牛头流

“我常常听朋友埋怨 ORC 弱。但是如果大家只是不断的埋怨，ORC 就会强吗，如果 ORC 真的不如其他种族！就算真的不如！不怕啊！我们不是都热爱兽族吗？靠我们把 ORC 用的强起来啊！事在人为。”

“兽族的强悍，嗜血不是最强的证明吗？”

1、开始 5 苦工采金，大厅点 4 次，集结点在最近的木材处，然后拉 1 个采金的建兵营（完成后回金矿），出来第 6 个地洞（然后伐木）第 7 的祭坛（伐木），第 8、9 的直接伐木；

2、兵营开始生产大G，派1苦工侦察(能够回来就伐木)，然后伐木的补一地洞，英雄(先知牛头各有好处，建议老牛)出来正好有2大G，干什么随便你，一刻不要呆着就是了，如有需要建商店；

3、补1苦工伐木，木头到190升级，然后看需要补充少数大G。接着建磨房，升级1级防御，补1~2地洞，注意敌人有没有重点发展空军的迹象，如有机会扩展分矿(不是重点)；

4、2基到马上建兽栏出2头龙去杀农民(给敌人你发展空军的假象)，并升级3基，建1~2归宿(单矿1个)并升级并生产(巫医可出来侦察放棒)，兽栏出4狼骑和龙轮流出动，重点是敌人房子和商店；

5、继续补地洞，3基一到2图腾出牛头(到一定数量升级粉碎)，兵营出粉碎者(远近结合，配合狼骑对无甲甚佳)，同时归宿升级大师并继续生产，按照总兵力数量(不含机械单位)的25%左右配置，狼骑升级网(用途很多)，最后可考虑出1科多增强大家的攻击力(如部队规模不大先保证主力数量)，如有资源再升级防御和攻击。

另外，用出先知的资源出2头龙，也各有好处，2基和3基单英雄经验加成，你会发现老牛很轻松的就上6级，1个高等级的英雄往往比2个低级英雄更能够影响战局，资源也可更多的用在部队上，另外一个比较节约的选择就是出几头蝙蝠代替龙和狼骑。

如果你能够顺利建立这支部队(人口要突破80)，除非敌人全是49(由于狼骑的存在，少数空军并不可怕)否则胜利是顺理成章的。

首发暗影流

首先纠正不少人的一个印象错误。暗影不是智力英雄。他是敏捷英雄。

对UD

首要的自然是所谓的“蜘蛛流“。这招好破的很。首发英雄用暗影。以步兵为主力。初期就去UDMF的地点打蜘蛛。用完蓝后。再回去买净化药水。接着去找DK和蜘蛛。蜘蛛+DK打不过暗影+步兵。技能是妖术。编队方法暗影与步兵编队1。牛头编队2，狼骑编队3。

二基升完后。以牛头为第二英雄。升级战争践踏。加上几个狼骑士。见面先用妖术变DK。再用牛头践踏。再用狼骑网(如果操作够快。可以接着用妖术，2级妖术+1级践踏=2级妖术的COOLDOWN时间。可以接连定住英雄达19秒)。杀死DK后。如法炮制。杀LICH。如果它跑。就不要去管他。自己去开分矿并且注意侦察。阻止对方开分矿。最好的办法是把分矿开到UD分矿处。

对付暴鬼的。就升二基暴飞龙，他转石像鬼。你就转蝙蝠。他转蜘蛛。你就加上步兵。

对HUM

对HUM主力应是步兵。升1攻1防。基地升到二级既可。暗影首发。前期去赚人类步兵的便宜。牛头升级践踏。辅助部队为2萨满(净化水元素)+2灵魂使者(消魔缓慢)。决战的时候。先用妖术变MK。再用牛头践踏。这招对MK一般来说都是必杀。没有萨满和灵魂的时候，绝对不要与出来MK的HUM大规模交战。

HUM以法师首发，升暴风雪骚扰你。这时把暗影放在家里。他下雪你就变他。初始都是255蓝。你没蓝他也没。用步兵去MF中小野生生物。二基以牛头为第二英雄。升级践踏以备杀英雄。造灵魂使者去消魔缓慢。HUM以这种方式开局。大多是暴出破法者和女巫。

HUM龙鹰+狮鹫，前期必需用暗影妖术狠赚HUM步兵。中期出狼骑+蝙蝠。龙鹰一网蝙蝠。狼骑就网龙鹰。再用蝙蝠去炸狮就。或者用猎头也可以。

对NE

对手暴女猎：自己暴飞龙+步兵或者步兵+投石车，用暗影首发的妖术与牛头的践踏来杀死DH或WD。

对手暴树妖：狼骑+飞龙为主力。用狼骑网树妖。并且用狼骑来当肉盾挡树妖的穿刺攻击。飞龙与英雄注意杀英雄。或者前期猛造步兵和农民直接去TR。(当对方没造战争古树的时候)

对手山岭巨人+弓箭手：步兵+狼骑。狼骑网住山岭后。大部队就冲到山岭后面去杀。如果在狭窄地段就要退。一定要在开阔的地方和他打。

注意事项：暗影必需带无敌药水。一旦敌人有不顾一切攻击暗影的倾向。就立即使用无敌。牛头的践踏找好位置是最佳。例如蜘蛛流。牛头的位置就应该在DK身后。蜘蛛面前。一脚践踏可以达到最佳效果(一般来说。蜘蛛流在交战的时候。会把DK放在阵前挡几秒钟，不要犹豫。立即用妖术。4.5秒后立即用践踏，践踏过1.5秒后。立即用狼骑网住再加妖术)

ORC在目前的四个种族劣势的主要原因就是原来的先知闪电+牛头冲击波不能做到杀死对方英雄。导致自己英雄屡死。最后敌方英雄等级高高在上。

而换用暗影妖术+牛头践踏说白了就是从头到脚的压制对方。并且有BT的杀英雄能力。前期还能赚到比先知狼要多的多的便宜。

猎头流

ROC1.06 时代，兽人曾一度兴起暴猎头者战术，这可能是 UD 暴蜘蛛的衍生战术。根据当时(指 ROC1。06)攻防属性的相克性，穿刺攻击在对付魔法部队的无甲可以造成 150% 的伤害，而对于穿刺型的部队的防御类型大多都是轻甲(现在是中甲)，法师的魔法攻击又没有加成，而且暴穿刺有一个好处：即使对方也使用大量穿刺部队(如 UD 暴蜘蛛)，两军交战起来起码自己不会吃亏。然而事物总是具有两面性：首先，猎头者没有地穴恶魔高 HP；其次就是没有类似死亡缠绕、神圣之光等补 HP 的魔法支援；最后就是当遇到大量近身部队(尤其是初期)，只能用“一片倒”的情况来形容。由于以上种种不利，暴猎头者战术只是昙花一现，随后被其他战术淹盖，甚至被人们所遗忘……

随着 TFT 的到来，各属性的更改、新英雄和兵种的加入，以往被冷落或淘汰的战术却又重见天日，甚至有超越以往的趁势。最好的例子就是 UD 得到黑曜石雕像的加入，暴食尸鬼战术得以延续。兽人也不例外。假若你厌恶了兽人野蛮的步兵战术，又或是快攀科技出飞龙或法师的话，那么，你不妨试试这种高雅的暴猎头者战术。

双兵营开局

先为暴猎头者打下基矗开局：三苦工采矿(基地生产苦工，补足四个采矿)，一苦工－风暴祭坛，一苦工－地洞，基地生产的第二个苦工放下第一个兵营，同时不断生产苦工，直到人口达到 16/20 时停止生产(16 人口包括先知)。在生产苦工同时，分别放下第二个兵营和战争磨坊。当先知步出祭坛，第二兵营已完成，是骚扰还是 MF，由玩家决定，同时立刻补上两个地洞。战争磨坊建好后第一时间生产 6-8 个猎头者(生产过多会影响基地升级时间，从而延迟第二英雄的召唤时间)。

在召唤第二英雄前，你必须带猎头者对对方进行一次进攻，同时升级一级远程攻击。不一定要胜利，尽量控制好你的英雄和猎头者(废话)，让对方知道你暴猎头者就足够了。进攻时先知也该 2 级了吧，要善于利用 Alt 键和不要怜惜先知的 MANA，配合猎头者的齐射射杀对方少 HP 的单位吧！前提是你的操作要过关。如果你在 MF 时得到[哨岗守卫](在 TURTLEROCK 这幅地图很容易得到这个宝物)，那么插一根在对方基地。由于兵力有限，而且初期对方以近身兵为主，你不可能轻易拿下对手，因此见好就收，回基地整顿一下，别忘了在佯攻同时，兵营继续生产猎头者。

雇佣中立英雄——转折点

由于猎头者的便宜造价。因此你会有一堆资金。兵营研究巨魔再生术，同时基地放下灵魂归宿或兽栏，并以最快速度雇佣中立英雄——熊猫酒仙。该英雄为 TFT 中立英雄，先让大家了解该英雄的属性和技能

熊猫人酒仙[PandarenBrewmaster]

火焰喷吐[BreathofFire]

800 范围内敌人受到 50，100，150 的伤害，中了酒雾的敌人会受到每秒 7，14，21 的烧伤持续 5 秒。

酒雾[DrunkenHaze]

使目标范围内敌人移动速度降低 50%，并有 45%，65%，80% 的机会攻击失误。持续 12(5)秒。

醉拳[DrunkenBrawler]

使熊猫酒仙有 10% 的机会造成 2，3，4 倍伤害并有 7%，14%，21% 的机会躲避攻击。

风暴，土地和火焰[Storm，Earth，AndFire]

终极技能，熊猫人分身成为三个小熊猫人。在分身时间过后，只要有任何一个小熊猫人还活着，熊猫人酒仙就可以重生。火焰和土地是出色的近战单位，可以派上前线，而大多数玩家喜欢把风暴藏在安全的地方，以确保熊猫人可以重生。熊猫酒仙第一技能选择酒雾而非火焰喷吐。一级酒雾的效果大家都是有目共睹的——使对方造成进攻失误率高达 60%。请注意，这几乎是 UD 女妖诅咒的两倍效果！这意味着什么？这意味着对方部队几乎不可能打中你，而且附带 50% 减速效果，足以让你轻松完成 HitRun 操作和追杀英雄；再加上熊猫酒仙的火焰喷吐和先知的闪电链，场面颇为壮观。

很可惜，熊猫酒仙虽是力量型英雄，却不是肉盾。因此，我建议尽可能的购买血瓶、墨水瓶和小无敌药水，以防不测(尤其是 UD 的死亡三连杀 NE 的缠绕＋法力燃烧)。当雇佣熊猫酒仙后，不呀犹豫，第一时间进攻吧！将酒雾喷向对方部队密集的地方。同样使用 HitRun+ 齐射＋闪电链(如果熊猫酒仙在战斗时升到 2 级则可以用火焰喷吐)。要注意保留实力，别忘了你之前修了灵魂归宿(或兽栏)。你应该在灵魂归宿完成巫医专家级，和将基地进行最后的升级。专家级的巫医有静止陷阱不必多以阐述，利用静止陷阱将对方定住，到时就是任打不还手的局面了，而且大师级的巫医更是妙不可言。至于兽栏，就当然是出科多兽了。我并不是看中科多兽增加攻击力的光环，而是它的吞噬技能，在以远程兵为主，当遇到高级近身兵(如憎恶、牛头人、利爪德鲁伊等，可惜山岭巨人不可吞噬)会显得力不从心，甚至会让对手翻盘的危险。因此，当你侦察到对手建造屠宰尝知识古树、牛头人图腾时，那么，你必须尽快生产两到三只科多兽以策安全。

后期——比狂暴更狂暴

完成基地最后的升级后，此时应选择牛头人酋长作为第三英雄。比赛到这个时候，由于双方科技基本发展成型，大量高级兵种涌现，肉盾的支援尤其重要。由于牛头人酋长的级数低，所以建议先去 MF，让老牛升级到 2 级用耐力光环配合三级基地兵营研究了的狂暴猎头者更是所向披靡。发展都这里，请不要为现阶段感到满足，尽快研究 SAMAN 大师级并生产 SAMAN 吧！狂暴状态＋耐力光环＋噬血术，比狂暴更狂暴。

双兵营流

ORC双兵营强攻

1、初始5苦工全部去采金，大厅点3做个苦工，第6苦工个去伐木，然后把结集点指向接近出口处。

2、第7个建兵营，并按shift安排下一步在并排建祭坛，shift不放再点到伐木处，大厅结集点也指向伐木处。

3、马上安排伐完木的苦工在兵营和大厅之间接近伐木处建地穴，并按shift并着刚才的兵营再建一兵营，shift不放再点到伐木处，再拉第2个伐完木的苦工同上并排建地穴然后伐木，然后大厅再点1苦工。

4、第一兵营完成后马上生产步兵，第1个步兵去探路找敌人，如上安排再建一地穴，双兵营接着生产步兵，祭坛招牛头，把结集点指向接近的商店处，如是LT地图，步兵结集点指向最近的神庙门口野兽附近，以后结集点放在第2个步兵上。

5、探路步兵若找到敌人，首先看造什么东西，如敌英雄没有出去，敲打一下就赶紧跑，延迟敌人打猎，如果敌人已经出去，优先找建造中的建筑物打，不要追人，若是人类招民兵则绕一小圈马上回去敲，敌人回城就跑。牛头出来后，天也黑了，马上升耐久光环到商店买贵族圆环，同时步兵把神庙门口野兽解决，牛头也会合，兵营结集点指向牛头。

6、再解决3个树魔，马上升冲击波，马上用，一起解决对面5级胖子，大部分到泉水养，牛头带2个转一圈，能够碰到敌人打猎捞个把伤兵，或者宝物，天亮前回来把泉水的野兽解决，尽量避免重伤，一般有魔法石或者死亡之书的好东西。

7、在上面的同时升级要塞，建战争磨房，然后加1地穴，依次升级一攻一防，以及远程一攻，升到要塞马上生产粉碎者(3个)和升级狂暴力量，双兵营的好处又体现出来了。

8、泉水的野兽解决完，稍事休息，前2个粉碎者一出来马上出发攻击敌人，这时候有8个一攻一防的步兵，狂暴力量升级中，2个粉碎者，另外1个在路上，一攻升级中，4级的牛头(起码马上4级了)；而单兵营的敌人一般英雄不超过3级，最多相当数量的一级兵，最多个把牧师，第2英雄招募中，由于兽兵的强大生命力和比较高的攻击力，兵力有相当的优势，加上2级耐久光环解决了移动和攻击速度的弱点，加上3个粉碎者，敌人有箭塔和民兵帮忙也没有用。

9、具体的微操我很差，就不多说，上去就是一冲击波，但第2冲击波在敌人招民兵的时候对着敌英雄3点一线扫过去最好，这时候敌英雄应该没多少命，能够围住当然最好，跑了不要大家一起去追，用一个兵追打就可以，其他人继续屠杀，步兵打中甲，粉碎者打无甲和箭塔。

小结：如果敌人没有无甲和箭塔，那么做10-12个步兵，一到要塞开始升狂暴力量就可以进攻，如敌人兵力比较强大，怕没有把握，可多带个加血卷，或者买2个地精炸弹，如果敌人没有做兵，家里加2个塔，7-8个兵就可以进攻；这个战术的要点就是在敌人生产空军、高级兵和巫师以前进攻，当然出现个把也不用惊慌。另外，打猎碰上敌人要坚决打，由于兵力比较多，占便宜可干脆进攻，否则还继续积蓄力量。



ORC的根本优点

1. ORC的霸气仿佛又把我带会了那混乱的年代！那是ORC的霸气最为突出的体现。那，就是嗜血术！一大群顶着嗜血术的叶绿素，牛头战士在先知，剑圣和牛头老大的带领下，在声声战鼓中，在血染的图腾周围，无畏的战斗，仿佛战斗就是他们的一切，只有在热血的肉搏中体味生存的意义。虽然，现在嗜血已经很少见了，牛头人也失去了以往的荣耀，但我仍然支持着ORC。我把嗜血术作为兽族的第一大优点，不为什么，只为了那忘却的纪念。希望广大兽人们理解和支持。



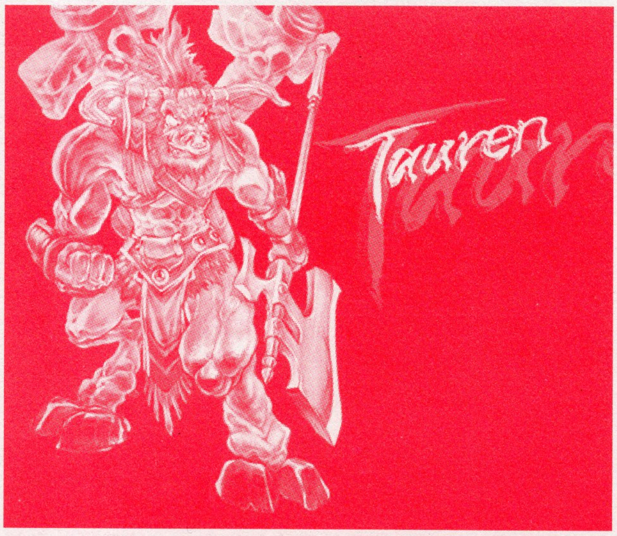
2. 就是加速卷轴！加速卷轴是如此的好，以至于让其他三族眼红。可以冲散对手队形，可以追杀对方逃走的部队，可以在被抓ＭＦ的时候逃走，甚至可以跑到对方后面和中立兵夹击对方。可以伙同狼骑去拆对手基地同时自己分矿，在对方回程时走人，还可以想象：当一票叶绿素顶着加速卷轴冲向ＤＨ带队的一堆工件手时ＤＨ除了ＴＰ还能选择什么？不单ＮＥ要退，ＨＵＭ也要退，ＵＤ也要退。在嗜血术没落的今天，ＯＲＣ依然是一本能一样的最快的冲向敌人！何等的霸气。这样充分的理由，坐到第二把交椅大家不反对吧。

3. 狼骑兵！这是一个十分怪异的兵种。近战，中甲，攻城攻击。但他坐到了第三把交椅。为什么？网。网是如此好的一个技能，不管你是不是魔免，天上的还是地下的，一个网过去你就原地休息吧。而他攻城攻击中甲的特性使他成为法师杀手。而且在攻城战中也是一把好手。最主要的，狼骑兵的刀酷。狼骑兵就象一个隐藏的兽族英雄一样默默的贡献着自己的力量！那种网你没商量的气势叫其他种族恐惧。

4. 步兵。又见步兵！700血的步兵让其他种族都感觉到非常的棘手，红血了一个死亡缠绕都打不死，尤其强悍！在混乱年代，要三级基地才能升级的狂暴在冰封王座中变为二级基地就能够升级，这使叶绿素统治战场变为可能。800的血，21-24的攻击力，怎么看都想是三级兵的属性。这也就是对方产生了一种怎么打都打不死的感觉，就是这种气势，这种霸气让人喜欢大步兵。

5. KODO。有一个兵种陆地单条非常强，非常非常强，那就是科多兽。他独有的吞噬技能让一切大型肉搏兵种恐惧。不过可惜的是由于其护甲不能升级的问题使得他非常的脆弱，在远程兵的打击下死太快，只能在同族大战中显示其强大的威力。不过，他还有一个技能—战鼓光环。这个兵种是如此的神奇，以至于可以增加部队的攻击力。升级后加20%的攻击力，我不说他有多强大，只说POM是NE经常的二发，不为别的，只为那强击光环的10%的远程攻击加成，什么概念啊？当你的科多兽走出兽栏的一刹那就拥有了一个一级女祭祀，当你升好三级基地把科多升好后你的女祭祀就升到了三级。KODO的那种霸气如何？有种来单条啊？

6. 伟大的英雄们！四个种族中，只有ORC的英雄是最全面的。三种类型的英雄都有，神秘的英雄先知，拥有很棒的三个技能，尤其是狼和闪电，以至于先知的成名技能远视都成为8级技能了。先知的狼是所有召唤兽中最棒的，虽然已经被削弱的太多太多，但当先知走出祭坛后还是毫不犹豫的OT。BM这位刺客型的英雄是我选择ORC的一大原因，跳砍使人品成为胜利不可或缺的一部分，疾风步使万军中取上将首级如探囊取物般容易，剑刃风暴是我认为的ROC时代最强的技能，原因是释放技能的时候，BM是无敌的，不象现在会被硬打死。牛头人酋长：兽族的老一辈无产阶级革命领导人，在WAR3第一光环的辅助下，真的是走的快，砍的快。在终极技能的帮助下成为第一肉盾。SH，一个支援型的英雄！X变形的一再削弱说明了他无比光辉的过去。射仗的攻击之强超乎想象。说白了就是气势！一种完美的气势。兽族英雄是最完美的领导者。再加上兽族的各有特性的兵。强就一个字。



兽族的强，强在霸气，强在气势，强在运用兽族的玩家们，你们是最棒的。就先说到这里了，希望大家一如

既往的支持！谢谢！

下面说说 ORC 的根本优点在对 4 族的具体应用：

在开始之前先向大家说明一个问题，就是我下面所说的一切东西都要建立在一个大前提下，就是你和对手的水平差不多。要不然……

一，ORCVSUD

主要运用优点 3 和 4，对方无论用 G 还是 ZZ，最后都会转到 ORC 的根本弱点：魔法，也就是毁灭者。这也就让广大 ORCER 发愁的东西。就是部队的转型。兽族的兵种都被设计的很有针对性，有明显的优点和缺点。也就是说兽族如果暴什么东西是行不通的。所以，不要太多的兽人步兵，但又不能不保持一定的数量，因为步兵是我们的主战兵种。(矛盾)这方面需要的是经验和兽族的根本优点——霸气！



下面我来说该怎样去做。

首先，英雄的选择。在除了 1。18 的兽人主场 EI 用 BM 外，我选择先知首发，因为这样比较稳健。二英雄我会选择牛头酋长。如果有三英雄，那将是 SH。

第二，兵种方面，我选择步兵加狼骑兵为中期主力。此组合在对战 UD 时有极大的攻击力，野蛮中透着股子霸气。

后期的兵种，那就看诸位的创意了。

开局：主基地造一农民，4 农民采矿，一个 BA 后采木，出来的第一个农民 BO 后采木，第二个 BB 后采木，第三个采金，第四个采木，第五个探路。对方要是 DK 狗他一般已经找到你了，与其被三陪不如去压制。DKZZ 流就先把先知升到三级再去骚扰。小强 ZZ 就一直保持距离，或者干脆不管。等狼骑。狼骑出来后找到对手，不断网，同时自己 MF，要不错的双线水平，不过对方小强的话没有 LICH，杀个狼骑也不容易。兽人初期的强大使得攻城能力差的 UD 初期不容易攻下来。记得先出几个蝙蝠，这样会给对手压迫感，要紧要紧。这样你将取得优势。

再下面我分图说说主要思路：

1. LT：那个探路的农民先去你分矿那边的主矿，如果不在，继续探路，同时准备分基地。先知一出来把分矿 MF 了，具体方法就不说了。这时你应该知道对方在哪里和什么战术了。要注意的是 ZZ 流时要认清是小强还是死骑。要紧。分基地开好后就好打多了。

2. TTR：建议先知先练级，如果对方 DK 骚扰那就去对方那里练级。这图对方小强ZZ改，加男女巫我到现在还打不过。见笑了。

3. TM：中期开个矿，由于主基地和地精实验室不远，可以考虑自爆人。不死主基地很脆弱的，2000 血，5 农民来修又被网了三个。

4. GW：一定要先看中间是什么泉水。如果可能就在中间 3 个矿中开个矿，因为有 25000 金子。

5. PI：可以考虑用箭塔开矿。用 2 飞龙搞定对方商店的大波男，拿经验，宝物可以考虑 A 掉。因为出生点远所以要小心对方小强快升级。一样靠狼骑来取得优势。

6. TR：我讨厌的地图。因为没多少平地。这张图要考验你的操作了。要一定的飞龙，依靠树林。这张图兽族不能没有后排支援。这图和 TTR 都很难。

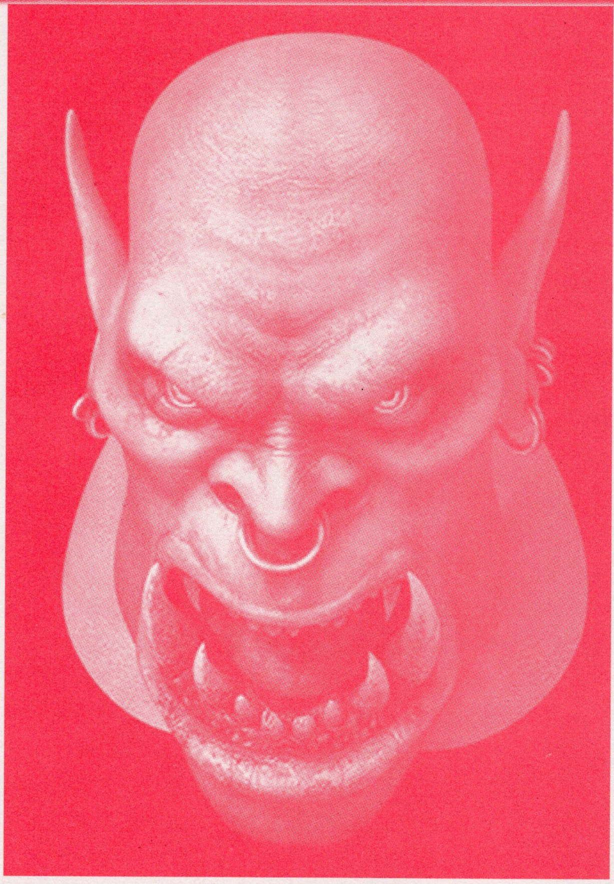
7. EI：不多说什么了，三个泉水随便用，BM 可以无限骚扰，三陪，还可以先抢大法师的宝，总之如果 2 个玩家水平差不多的话，这张图兽族优势极大！

兽族有霸气，要掌握主动，牵着对方走。掌握优势。兽族很难反败为胜，所以要保持优势。当你发现优势不能转化为胜势而不知道做什么的时候就开 20 个矿，每个矿放 20 个塔，升级个城防后再慢慢想要做什么。通篇我也没说什么实际的操作，因为这需要你来自己体会，就象每个人的编队习惯都不同一样。玩兽族，玩的是一个感觉，玩的是那样一股霸气！大家继续支持啊。呵呵。

ORCVSHUM

首先就是地图问题！在不同的地图，用不同的招法是必须的。TR：目前在 HF 上使用率最高的地图！

因为小，所以比较容易发生战斗！而且分矿也不好开。在对 HUM 的时候，很可能遇到 SKY 流，将是强大的挑战！对策就是首发 BM！因为绝大部分 HUM 都是 AM 首发，再在酒馆中把 AM 他堂弟 BM 叫出来，所以我们也要 BM！首先是探路，推荐探远点，因为多数 HUM 会先探近点！所以我们在第一时间发现对手的机会就比较大！这样BM的三陪就会比较顺利！三陪的关键不是杀兵，杀 AM，杀怪抢宝，而是骚扰 AM，让其难以开心的MF！这样目的就达到了！所以这要一定的操作才能完成！这边 G 可以双线一些小怪。二级基地后单练 TC！达到三级后就可以进攻了，然后就是回程，开矿，再进攻！在 TCMF 的时候推荐隔壁的主矿，因为会暴吸血光环！在遭遇时 BM 不断打 AM，这样会费对手很多操作！然后就是冲击波与电盾！等等。



LT：目前在HF使用率第二的图！

因为SC，所以永恒！在LT上对HUM，可以考虑双基地开局！因为往往对手无法阻止你！这样即使你没有阻止对手双基地，那你还是有优势！同样！MF主矿是不错的选择，因为吸血光环！至于具体怎么打，那就要看对手怎么打！记得多多派狼侦察！如果对方出陆军，我们就出车子！空军，则出列头和狼骑！侦察要紧！！往往有HUM在LT上憋19的！侦察！侦察！侦察！

TM：个人认为目前为止最为平衡的地图！但HF上使用率实在可怜。

FS或者BM都不错。如果FS的话，可以考虑一开始就去打335的怪！打3处335的怪就到三级了。当然，一开始农民要侦察好，尤其是注意对方是什么开局，农民不要回家，在敌人基地附近转悠，一旦发现对手家没塔或者塔的位置不好的时候，立刻进攻！中期就是不断的WC！如果用BM的话和TR差不多，但是会比TR简单一点。

最后说两句：

1. 不要总是想着50人口，因为HUM是混合部队，所以经常是一大堆兵来打你，所以50人口往往打不过，会葬送你的前期取得的优势。

2. 侦察！太重要了，一定要不断的侦察！因为你是ORC，不是NE，只要小鹿加熊，不是UD只要蜘蛛加毁灭，更不是HUM，只要狗男女加胡子，所以我们要不停侦察！

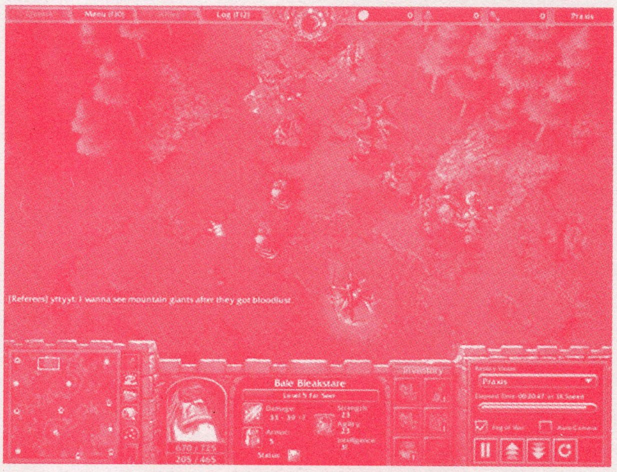


兽族迷你基地妙用 化分矿为攻击

我朋友和美东bn的一个慢手流高手打的。两人本来想都random for fun，结果random到的偏偏是两个人最拿手的orc和human。看来上天也有意让这两人认认真真来一场。

比赛很精彩，orc进攻的非常凶猛。100左右的apm就是把我那个apm快300的朋友打的没话说。还放了几次水。好了 不多说，比赛接近尾声的时候，hum靠着良好的建筑布局把orc挡在了外面，orc要强攻确实不易。

farseer的身上带了一个迷你大本。ob都在纳闷的时候farseer身上又多了一个隐身药水。潜入human基地深处，恰巧human的矿塌了，留出一片空地。farseer突然现身并放下迷你大本。human这时候回身所有火力都集中在farseer身上。喝了无敌瓶。大本好了。不远处。orc大军的头上闪起了回城卷轴的光芒。就这样。orc大军从天而降，落在human基地的最深处。结果……自然是human gg。



farseer 购买无敌，隐形，当然还有迷你大本



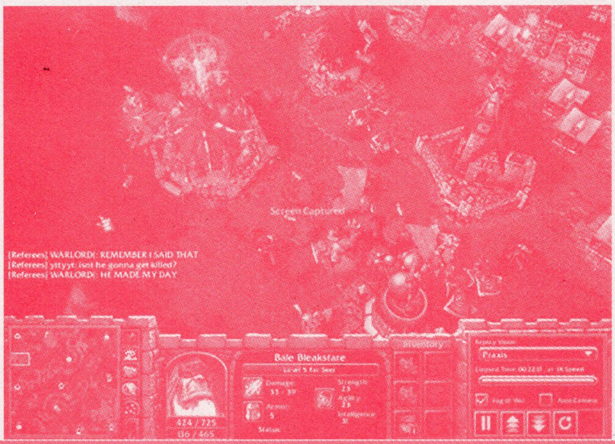
正好human 矿塌了，一片空旷



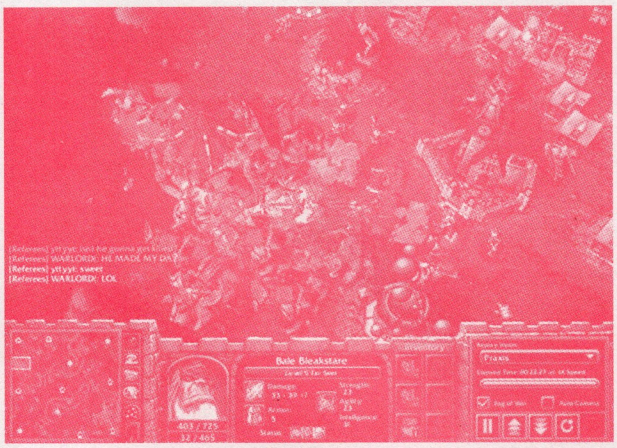
放下大本



fs 喝无敌的同时　大本好了



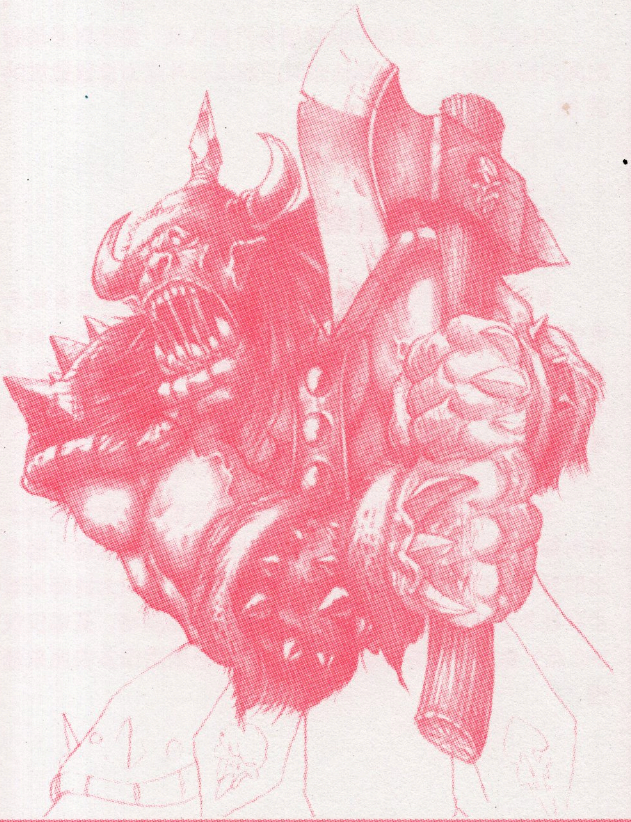
迷你大本上的回程光环　预示了human 的结局



从天而降



尸骨遍野城堡



兽族克制人族远程部队的"快"字诀

白菜：很多兽族玩家对人族相当头痛，似乎只要人族进入中期就没有太好的对策，事实上兽族在中期确实很吃亏。我们只要稍微注意一下4K.Grubby对人族的录像就会发现，几乎所有兽族获胜的战斗都是在双方人口达到60前结束的，甚至很多时候是人族刚刚升级完二级基地时就结束了。

兽族与人族的战斗被认为是力量与魔法的对抗，兽族讲究的就是一个"快"字。无论是在全局上的把握，还是局部小规模的这战斗，都应该速战速决。

从全局上来说，如果把战局拖到后期，那么人族大量狮鹫+龙鹰对于兽族来说是非常头痛的，即使有蝙蝠、猎头、科多兽、飞龙等大量对空单位，也不好对付。人族更容易获得获得经济和英雄等级上的优势，战局拖得越久兽族越不利。

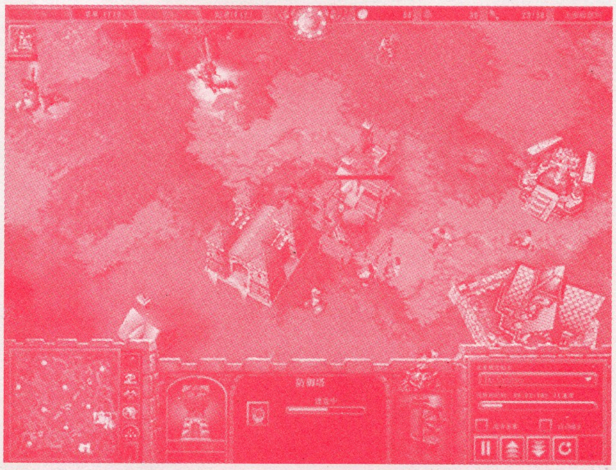
在局部战斗中，人族大法师+山丘之王+火枪手+男女法师的组合非常擅长做持久的阵地战。山丘之王的魔法值也恢复得很快，再加上水元素、女巫减速魔法对步兵的控制，兽族在中期相当吃亏。即使我们有加速卷的帮助，但影响却只有8秒或者16秒（白菜：山丘之王的两个技能对兽族都有很大威胁。两个英雄各带一个加速卷轴在中期战斗中相当必要）。

如此以来，人族的部队很擅长打持久战，兽族则必须短时间内解决战斗。因而如何短时间解决战斗成为兽族致胜的关键。

『快攻快退的前期压制』

白菜：我们可以将从游戏开始到山丘之王和女巫出现之前这段时间归结为人族的前期。这是一个兽族强于人族的时期，所以我们应该尽量在这段时间里争取获得优势。兽族需要尽快开始骚扰、集结兵力发动压制型的进攻。当人族主力准备与兽族火拼时，兽族应该快速撤退，避免损失步兵。

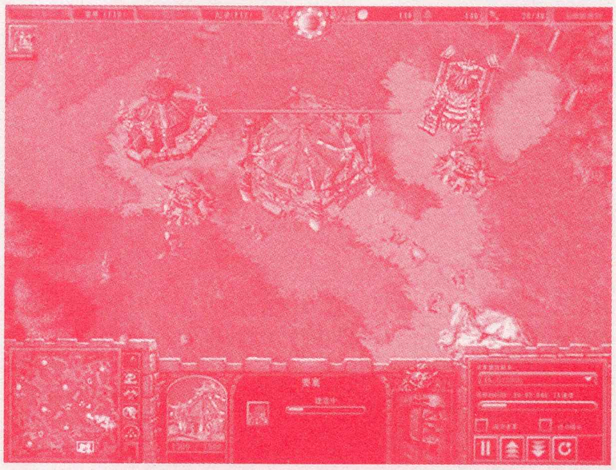
开局采用常规顺序：祭坛、地穴、兵营，提前派出一个苦力探路，首发先知。先知在第一时间赶向对方基地，通常这时对方基地中应该有一个升级中的圣塔，同时大法师带着步兵在外面MF。先知放出幽灵狼，集中攻击圣塔。圣塔仅仅300点生命值，对方想要保住这个圣塔必须用很多农民来修理。



抢先拆塔

要是大法师还不回来，就集中火力杀农民。人族一定会将农民边变成民兵，集中火力打死一个就退后。要是大法师回来防守，立刻撤退，等有3~4个斧头兵时再与人族火拼。

在前期的野战中，兽族应该集中火力杀步兵，并用幽灵狼追杀大法师。有经验的人族一定会后撤，并用民兵支援。遇到这种情况一定要后撤，等民兵退去以后再这个时候在冲上去打。

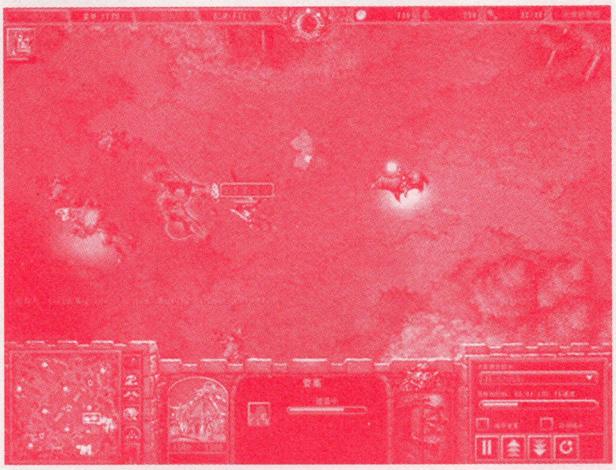


注意升级时间

在进攻人族基地时需要注意的是，如果人族基地中有圣塔，侧先知一定躲在它的攻击距离之外。最重要的一点，除了幽灵狼之外，其他单位都不要进入人族的基地内。有经验的人族的建筑都是只有一个出入口，让误入基地的敌人有去无回。当人族回防时立刻撤退是最佳选择。

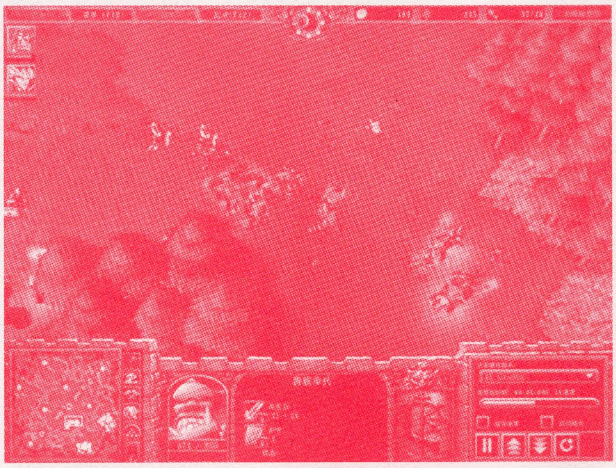
在主动进攻的同时，不要忘记在基地中补地穴，造斧

头兵。当人口达到30时，二级基地应该已经升好，然后出2英雄，这个时候就已经过度到中期。



骚扰后迅速撤退

前期主要目的是保持先知对人族农民的骚扰，你将比人族更早得到第二英雄（牛头酋长）并建好兽栏或者灵魂归宿。尽力拖延人族神秘圣地的建造时间。当兽族拥有升好网的狼骑并而对方还没有男女法师时，兽族就占很大优势了。利用狼骑的网或者萨满的净化减速不停消耗人族的步兵和火枪手。



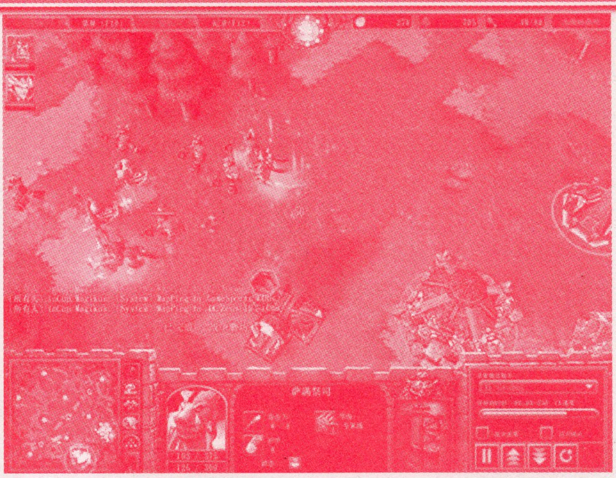
次发娜伽女妖狙杀步兵

『中期决战准备』

白菜：中期人类部队开始变强，兽族需要暂时退让，并为接下来的决战做准备。补给、骚扰、MF是这一时期的核心工作。

人族的女巫和山丘之王出现后，女巫的减速让兽族的斧头兵部队相当吃亏。此时应该撤回基地，用治疗药膏给前期重伤的斧头兵治疗。同时开始造了狼骑兵和投石车，并给两个英雄都购买加速卷。

先知升到三级后单独去人族基地骚扰，注意要躲在吸



中期短暂退避进行补给

魔塔射程之外，用二级的幽灵狼和连锁闪电点杀对方农民。人族大部队一返回，先知马上撤退。如此反复，人族不能安心MF，山丘之王的等级上升速度大大减慢（只要山丘之王的等级没有到三级，就可以说人族的部队就没有成型）。

与此同时，牛头酋长和大部队单独MF，尽快让牛头酋长升到三级。购买一瓶魔法药后，等待三级的先知和三级的牛头酋长汇合就可以与人族决战了。

如果有机会也应该持续骚扰人族。当发现人族不在基地，牛头酋长带队使用加速卷轴冲到人族基地里释放地震波＋连锁闪电杀对方农民，尽量多杀。人族一抵达基地就使用回城卷轴。这样人族的人口数很容易落后于兽族。

『部队操作』

白菜：兽族对人族交战的操作原则就是冲破阵型。

在野外与人族一见面马上使用加速卷轴，牛头酋长带斧头兵冲进敌人内部。不理会对方的水元素和山丘之王（山丘之王个子小，挡不住），斧头兵点杀对方的火枪手。先知的连锁闪电和牛头酋长的地震波优先施放在法师部队身上。注意地震波是直线范围杀伤的，尽量让它能杀到对方更多部队。

有经验的人族会马上把部队往后拖，等待加速卷效果消失。用狼骑兵网住对方后退的火枪手或者男女法师，逐个杀死。接着再用一次加速卷轴（这就是为什么要带2个加速卷的原因），并重复一次上面的步骤。

随时注意山丘之王的魔法多少，如果魔法值足够他使用一次风暴之锤，就要注意自己的英雄。任何一个英雄一但被火枪手集中火力齐射，就要后退。不及时后退的话，一个风暴之锤就将宣判自己英雄的死亡。

『辅助兵种』

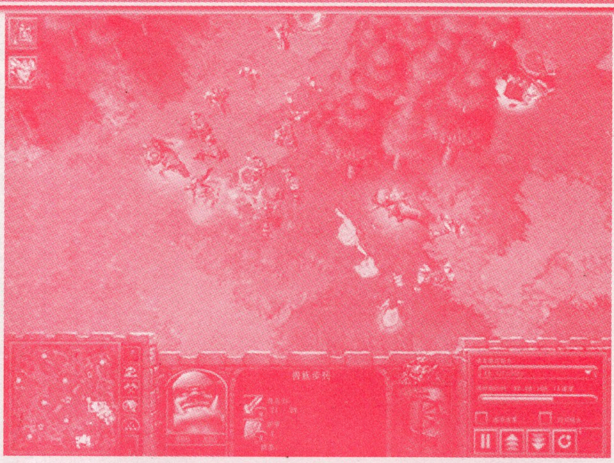
白菜：投石车、狼骑兵、萨满、科多兽都是经常用到的辅助兵种。辅助兵种并非战斗主力，这些单位本身没有多少攻击能力或者攻击能力有限。但辅助兵种是帮助我们获胜的关键。

投石车点杀对方的法师部队，而对中甲防御类型的火枪手则无法造成太大伤害。投石车应该处于整个阵形后部注意不要让自己的投石车被打，最好带2～3苦力跟在投石车后面。兽族后期不会缺少木头，带几个农民没什么影响的，也不用多造农民了。投石车的数量通常不要超过3个。

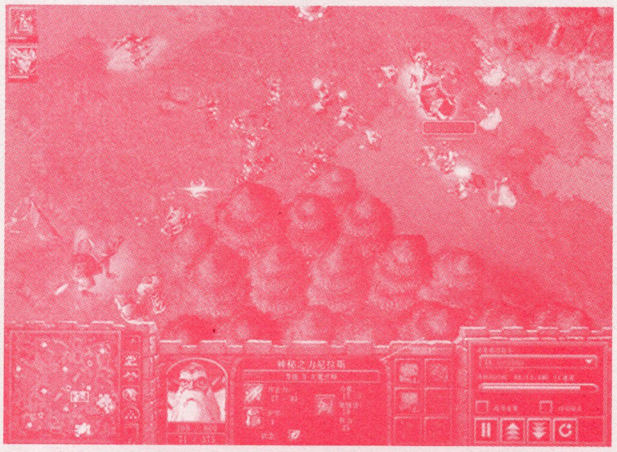
科多兽的作用是直接吞噬敌人的肉盾，达到破坏阵型的目的。但是移动速度太慢，缺乏追击能力和骚扰能力。与人族一交火就使用加速卷轴，然后科多兽上前吞噬对方的水元素以破坏对方阵形。

狼骑兵应该是数量最少的辅助兵种，因为我们仅仅需要他的撒网诱补技能。诱补技能由于追击时逐个杀死对方单位。

萨满的净化和闪电盾技能都很实用。净化技能同时具有趋散和减速效果，常常用于追击对手英雄。战斗中常常回出现牛头酋长加上闪电盾后冲入敌群的情况。利用牛头酋长庞大的体积，闪电盾可以给人族脆弱的法师造成很大伤害。



用净化驱散水元素



利用闪电盾攻击对方

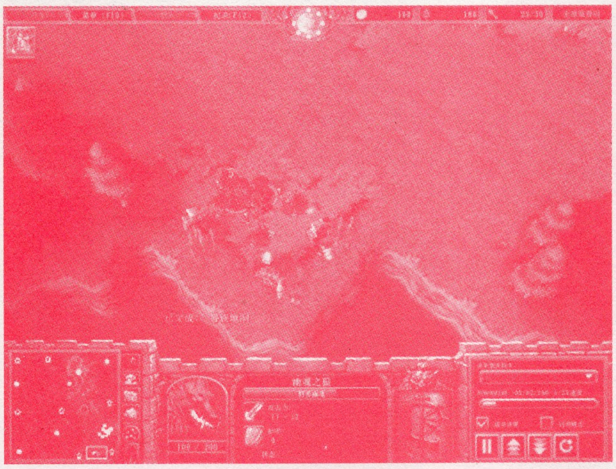




古老复活牛头人战术的归来

『前期』

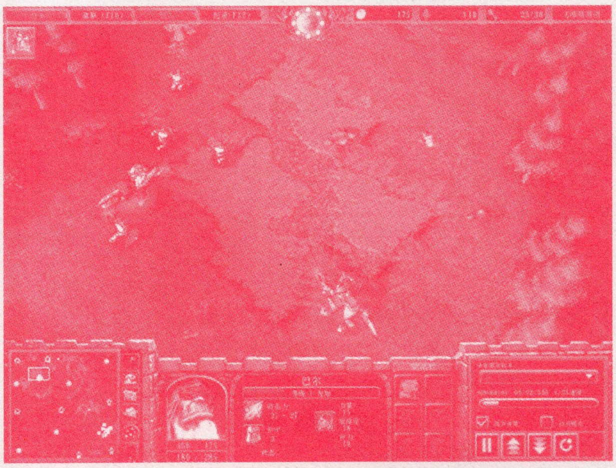
在平常的兽族对战人族中，前期的过度是一个很重要的环节，而这个环节又分两种不同的形式，一种是自己mf过度，一种是骚扰对手的mf过度，至于这两种“过度”哪个更好一些，必须还得根据自身的条件来裁决，比如如果你觉的自己操作很好，那么就可以以骚扰对手为主，如果自认为比不过对手操作，可以先进行mf，让先知先练到了2级，在去骚扰对手(有了连锁闪电可以辅助重创对手)。当然还有一种更好的方法，也就是Grubby在欧洲SEC2006决赛上应用的方法——骚扰与mf同步进行。如何顺利流畅的将这两种形式同步进行呢？让我们来看看Grubby是如何做到的吧，首先当mf没有宝物、且级别较低的野怪时，Grubby会让狼与步兵去mf，先知则去寻找对手的mf点，而当mf有宝物且级别较高的野怪时，Grubby会先将有宝物的野怪mf掉，在先知拿到宝物后，再去寻找对手的mf点，而剩余好打的野怪也就交给狼和步兵解决了。



狼mf 先知去骚扰

当先知寻找到了人族的踪迹后，另一边的野怪也差不多正好被mf完了，先知这边呢就可以召唤出新的狼进行骚扰，这样的话，就可以极大的将时间充分的利用起来，形成了既可以mf又可以将骚扰同步进行完成，当大家将这种“mf法”形成一种习惯的时候，自己对魔兽中一些时间的概念掌握也就清晰了很多，比如：mfLostTemple地图上分矿的野怪，我们一般mf的顺序是两个绿皮、胖子、影子牧师，那么你就可以先将绿皮、胖子mf掉，让剩余的兵去消灭影子牧师，拿了宝物的英雄提早去中央的泉水补给或是侦察骚扰对手的mf。

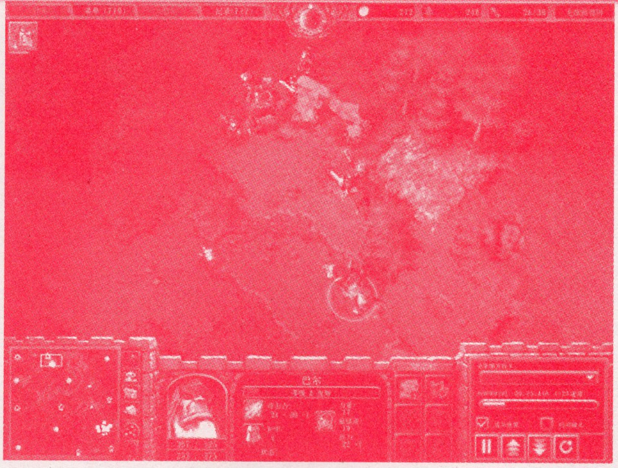
下面我们接着说，虽说找到了人族部队的踪迹，打算开始进行骚扰，但此时先知+两狼的部队根本不是人族的对手，所以这个时候也就讲究一个“尾随”技巧。让我们来看Grubby如何做这个“尾随”技巧，当Grubby发现了对手的行迹后，不会说是立刻去集合兵力追杀大法师限制其mf，而是与人族部队保持一定的距离，等待有了战机再去骚扰。这样一来就形成了：人族部队往哪儿走Grubby部队就往哪跟的局势，而当人族部队打算扭头与Grubby部队开战时，Grubby部队会立刻调开不与其发生冲突。在Grubby对战Tod的战报中，我们就发现，在前期，每当Tod部队还击Grubby部队时，Grubby部队就逃，而当Tod部队打算再去mf时，Grubby部队又会立刻的跟了上来，Grubby之所以不与Tod发生正面冲突，无非就是要等待一个战机，一个什么样的战机呢？让我们接着来看。



与人族部队保持距离尾随待机骚扰

人族不mf正合Grubby之意，Grubby只需死死的盯住人族部队就可以了，只要是当人族要冒险进行mf时，战机也就来了，步兵、先知与狼就要发挥最大的骚扰力度进行骚扰，或是追杀大法师，或是杀野怪抢经验等。综合以上我们做出一条定律：“人族不mf，兽族尾随不骚扰，人族mf，兽族最大程度去骚扰”。

当然在骚扰中会牵扯到很多的操作，比如围杀步兵、围杀英雄、秒杀没血的水元素等，这个时候很多玩家都会变的迷茫：“到底是去杀英雄好呢还是杀步兵好呢？”对于这个问题，小编在观看了大量Grubby对战人族的战报后得出一个总结：“第一攻击目标为：没血单位，第二攻击单位为：站位不好英雄或落单单位”。另外骚扰的时候要将自己英雄与步兵的站位控制好，千万别出现被对手围杀或是秒杀的失误，另外先知的狼肯定是对手攻击的首选，那么对于狼的操作就要更加的注意(一般狼呈黄血状态时，就要调其撤后)。



将骚扰进行到底

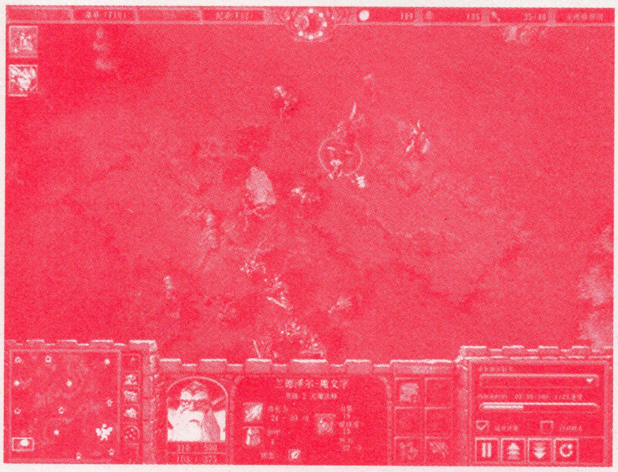
另外当狼撤退或被秒杀，先知由于cooldown无法再度召唤出新的狼时，兽族部队就不要在与人族部队进行周旋应转而选择撤退了。此时你千万别以为撤退就是将全部兵力编个队然后往后拉那么简单，细细看过Grubby战报的玩家会发现，Grubby在撤退的同时还使用着另外一个技巧:“边撤边打”。

用这个技巧时我们必须先明白三个前提：1，兽人步兵与人族步兵的移动速度一样、2，先知与大法师的移动速度是一样、3，英雄比其他兵种回血要快。如此一来，当兽族部队应抵抗不敌对手选择撤离时，先知肯定是要带头跑的（速度比步兵快），大法师若要带领步兵追（不追就等cooldown结束在召出狼进行骚扰）的话就可以将先知的远程攻击利用起来，让步兵＋狼跑，先知则边撤边打，攻击目标肯定是人族步兵了。你可千万别小看这一下两下，后期用naga压制之时这“一下两下”的作用那可大了去了。这样一来可以说，先知几乎是“白打”步兵的，但对手也会调整一下自己的阵型，比如对手会将大法师走在前，当先知攻击步兵时，大法师就会攻击先知，这个时候呢，你就可以等cooldown结束，突然召唤出狼，带领步兵杀一个回马枪，强秒大法师了。

说完以上几点，我们综合一下Grubby这个战术前期的兽族工作，首先要尽可能的将骚扰与mf同步进行。你要试玩一下人族就会明白，当大法师带领步兵mf的时候，一旦碰到了单先知的骚扰，心理上就会有一种很惧怕心理（怕狼吧，哈哈），所以先知完全可以跟恶魔猎手、死亡骑士一样单英雄对人族进行骚扰，更何况兽族的先知还有狼呢。另外还有一点就是在骚扰的过程中尽量不要出现被围、被秒、血量耗费过大的失误，相反还要尽可能的去占对手的便宜，这样就可以为中期的压制打下一个好的基础。

『中期』

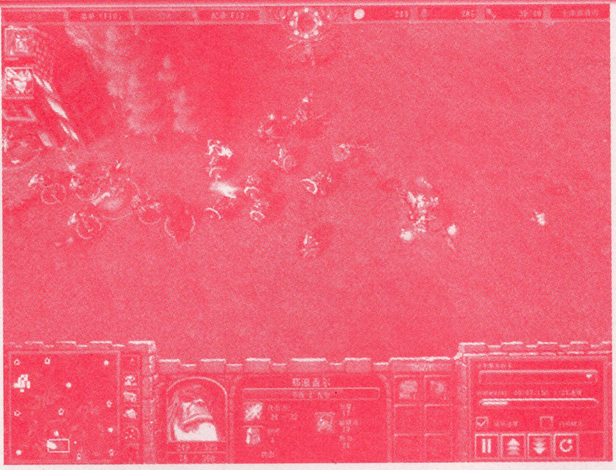
所谓中期，就是在二级基地升级完毕之后。当发现2级基地快要升级完毕的时候，就要停止继续与人族部队的纠缠，转而向酒馆方向移动（招募naga），大家都知道，Naga这个英雄哪儿都好，就是移动速度太慢了，所以在招募前你可以先为她购买一双鞋子。不过Grubby很自信于自己的操作，所以他将鞋子的钱花在升级3级主基地上了，呵呵。好了，我们接着说，在招募了naga后就要开始进行压制，一般来说这个时候人族的2级基地还没有升级完，所以在这段时间内是最佳压制的时机，到达对手的基地后，先让步兵走在前、狼在中，先知+naga走在后。先知+naga要尽量躲着点魔塔，防止魔法被吸干。



对建筑摆放稍微有过一点研究的人族玩家，他们在对战兽族时会将整个的建筑物摆成一个密不透风的“布局”，所以压制的时候也就要分清楚什么该打什么不该打了，在这里小编推荐几个强拆目标。近程攻击者（步兵、狼）：建造在外围的商店、农场。远程攻击者（先知+Naga）:建造在外围的商店、农场以及“摆位不佳”的魔塔。

当然在强拆过程中，对手肯定不会轻易让你这么“白拆”，自己呢也要随时根据战场的局势随机应变的改变部队的攻击目标。而一旦等到人族部队赶回营救时，Grubby这个战术最重要的环节也就体现出来了。首先自己的部队与人族的部队都一样，都是会集中火力去秒杀一个单位，一般来说，人族的火力目标是：狼、先知、naga。自己部队的火力目标则是 人族步兵与站位不好的大法师. 有了Naga冰箭的协助，人族步兵只能用脆弱两个字来形容，但对手很有可能直接去秒杀你的naga，那样naga就要及时的选择逃跑，如此一来就会限制了冰箭的施放。小编的想法是 他要秒naga就让他去秒，先知＋步兵一样可以继续压制，而当他终止对naga的追杀，返回支援基地的时候，naga也跟着返回接着放冰箭，反正是在人族基地内开战，咱就慢慢跟他耗！

压制归压制，总要有个度，比如当对手纠集了一群民兵协助人族部队进行反击的时候，自己的部队就要立刻撤离，千万不要恋战。而当等到对手民兵撤回，自己的部队就要再度杀回接着进行压制，如此反复骚扰，既可以限制人族的兵力又可以限制人族的经济，如此美事何乐而不为呢。当然在骚扰压制的同时，自家的发展也要跟上，基地开始攀升3级基地、建造商店、建造战争磨房、建造灵魂归宿（训练灵魂行者）、建造多个地洞备用等等。





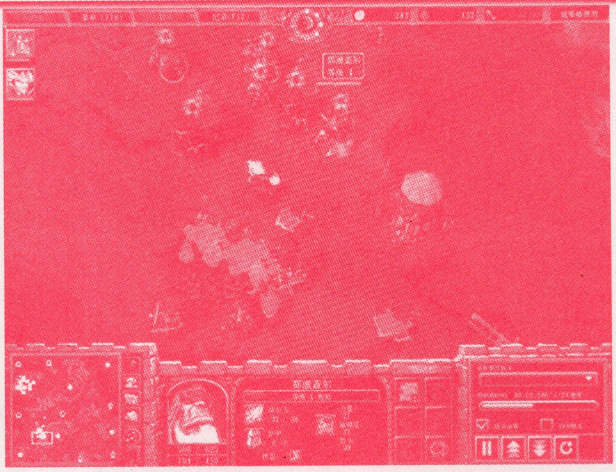
当压制的实在是再没有任何便宜可捞时，就要选择撤退回家进行恢复了。恢复的同时我们就要考虑接下来该如何的发展了，这也就是我们后期要讨论的话题了。

『后期』

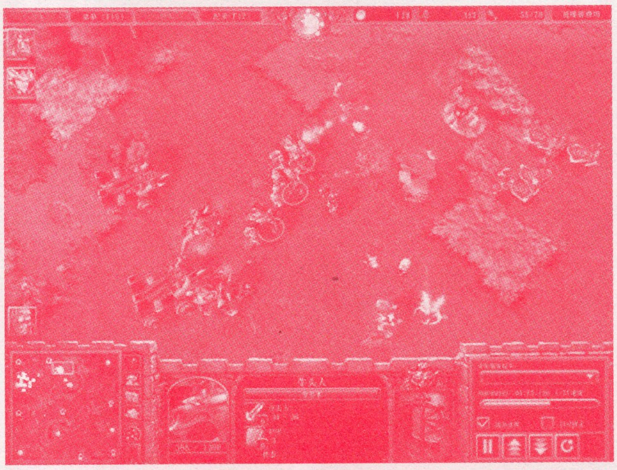
要想后期打的好，必须在前、中期上下工夫。这句话说的真是一点也没错。前期骚扰好、中期压制好，那么后期也就基本可以说是拿下比赛了。但后期同样也是Grubby这个战术比较重要的一部分，它关系着战术的成型与扩张，我们打后期的目标只有一个：让对手gg！

在中期压制完一波恢复完之后，我们该干些什么了呢？此时可以有两个选择，一是开始进行mf，等待最终形成牛头人+灵魂行者+投石车阵容。二则是再去压制对手，直接拿下比赛。如果你觉的中期压制的非常好，对手肯定是抵挡不住第二波的话，小编推荐你恢复一下在去压制，直接拿下对手，若感觉中期压制的不太好，就可以自己去选择mf，向最终的战术转型。

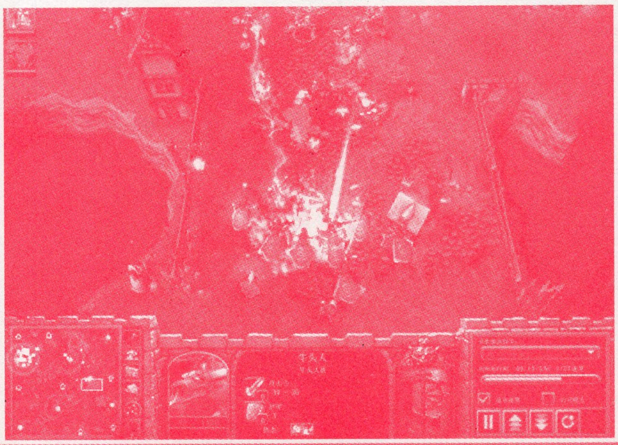
在3级基地升级完后，我们需要做的工作就是建造牛头人图腾（训练牛头人与粉碎），升级白牛的先祖之魂、升级战争磨房里的加强型防御。在mf等待部队成型的过程



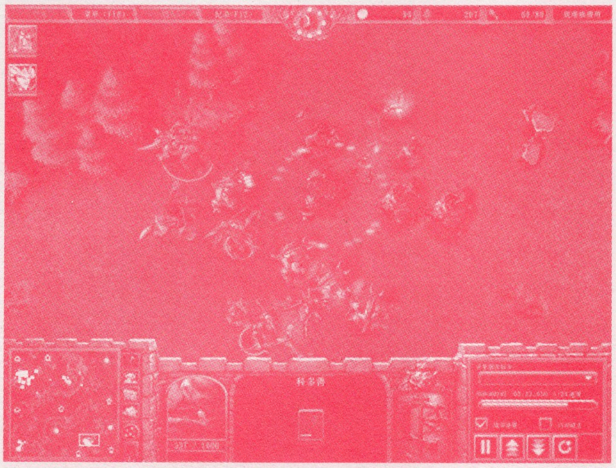
中，要不断用狼去侦察对手的踪迹以及兵种的搭配，要及时的通过对手的战术来改变自己的战术（下文详解）。比如若感觉到对手的法师很多，那么就可以量产一些会燃烧弹的投石车，威力那可是相当相当猛的噢。

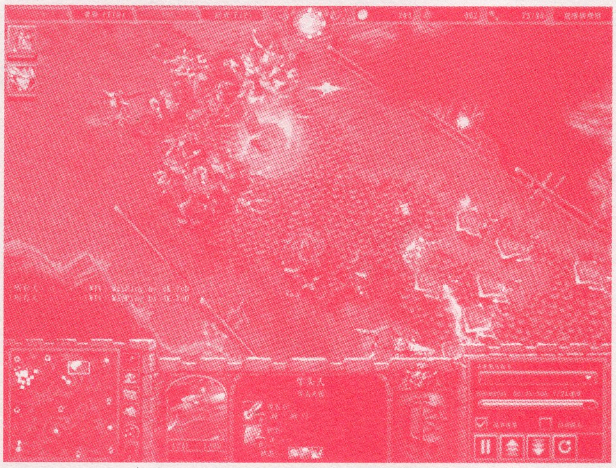


Grubby这个战术是一个讲究以少打多的战术，所以每次交战很有可能都是几个牛头人去对付一群男女法师，这个时候就要积极的配合好白牛的技能与英雄的技能。比如在mf的时候你就要把naga的冰箭关闭，从而积攒魔法等到交战时用，而在交战中白牛的魔法也不要随便的浪费掉，同样也要积攒一些用于复活牛头人。从而言之，这个战术就是要在魔法充裕的情况下才能够真正发挥其威力，若你跟对手展开了一场大的撕杀，导致英雄、法师魔法全部耗尽了，那就要选择回程撤退等恢复满魔法在与其进行交战了。



在后期，部队成型后就要选择进攻了，进攻时阵型的调整是非常重要的，要形成牛头人在前、灵魂行者在中、投石车(可有可无)在后的兵种站位，而双英雄的站位同样也要精准，并且在施放魔法技能时，目标必须一定是对方的男女巫师，一个叉电，一个闪电，脆弱的法师就基本呈现红血状态，对手呢也就不得不使用补血卷轴了，嘿嘿. .

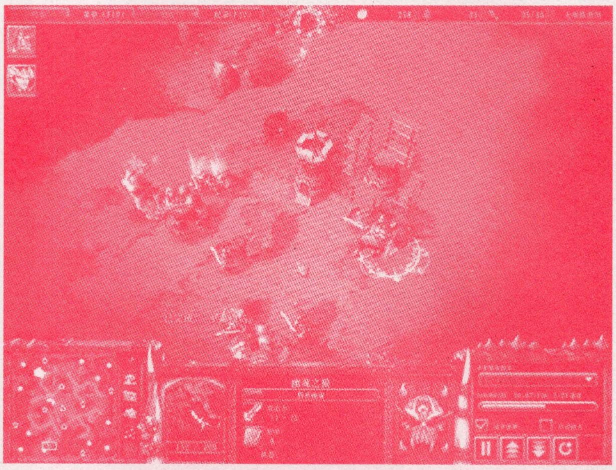




另外一个牛头人的攻击力那可是相当强的，尤其是在拥有了粉碎、灵魂锁链、加速卷轴等魔法效果后。并且那种死了生，生了死的“无限”复活定会让你玩的津津有味。但有时我们还会碰到人族以下三种情况是对Grubby的这个战术比较难以对付的，让我们逐个来分析一下：

1.分矿

当人族看到兽族攀升了3级基地后，大致也就明白兽族可能会用Grubby的这个“新潮”战术了。那么人族往往会趁兽族攀升3级基地兵力有所欠缺的时候进行分矿。所以小编在这里强调大家当在中期压制完后打算进行mf扩张的时候，要将一些“侦察工具”利用起来。比如：当你mf一处分矿，肯定会用狼去做“肉盾”，但往往狼不会那么容易死掉，经常是呈红黄血状态时野怪就已被清完了，那么这个时候你就可以将这样的“侦察工具”利用起来，去侦察侦察对手的基地、侦察侦察离人族基地比较近的分矿等等，反正那狼也不能当第二次的肉盾，倒不如将它变成一个“雷达”来获取对方的信息，一旦发现对手有开矿的意图后，兵营开始训练投石车，因为这个时候对方往往会在主、分矿建造一些个箭塔进行防守，那么投石车也就是最好的攻城武器了(升燃烧弹)。另外再将自己部队发起总攻的时间提前，配合投石车逐步拿下，请记住:侦察很重要。



2.攀科技

人族一看到兽族用的是Grubby新战术，往往也会采取一些新的应对战术心理：“你升3级基地出牛头人？好，那我就升3级基地出狮鹫，看谁厉害！”。当碰到有这样心理的人族玩家时，我们切不可麻痹大意，因为往往这样跳升3级基地的人族玩家是我们比较难对付的，你想投石车、牛头人虽说陆地上强悍无比，但一旦碰到了像狮鹫这样的空军单位在如何陆地无敌的兵种也只有等死的份了。不过我们依然还有应对的方法，首先还是侦察，当侦察到了对手正在攀升3级基地后，自家就要开始建造兽栏了，一个兽栏二个兽栏均可，训练的兵种嘛自然是自爆蝙蝠(撞狮鹫)+科多兽(吃骑士)了。最终我们会形成：牛头人+灵魂行者+科多兽+自爆蝙蝠+双英雄的组合，由于已将多数金钱花在了训练自爆蝙蝠与科多兽上，牛头人的数量一般只能在2-3只左右，不过有了白牛的复活，可以夸张一点的说：牛头人有4-6个，交战时对空的对空，对地的对地，不过值的注意的是双英雄的攻击点与技能要用好了，适当的时候可以雇佣三英雄买个闪电球协助进攻，另外可得小心对手的龙鹰枷锁你的自爆蝙蝠噢。

3.一波流

当有的人族选手发现了你是应用了Grubby“牛头人战术”后，既不会开分矿也不攀升3级基地，而是会在Sky流呈半成型状态时，配合TowerRush进行一波流压制，这个时候也就是最考验你的时候了。细细观看Grubby的战报我们就会发现，当他发现Tod赶来进行“一波流”的压制时，Grubby首先会在自家基地内摆了2-3个箭塔，然后兵营开始量产投石车进行反击，并且自己的兽人部队开始与人族部队进行周旋。要知道，不管你如何的进行着反击与硬拼人族的箭塔一定会升级完成的，所以不如我们将兵力暂时的猥琐起来，让投石车去慢慢话化解人族的“一波流”，长时间的消耗下去，人族肯定不是你的对手，反正投石车是远程攻城，咱慢慢跟他耗。但同时可是要讲究相当高的操作噢。



Turtle Rock 兽族对战暗夜

在TR这张地图上，NE可谓是占尽地利，建筑的摆放优势，4个小精灵就可以侦查到全地图的情况，并且地势狭窄，有利于暗夜的攻击输出，酒馆的存在弥补了暗夜英雄的不足。（牛头人：休涨他人威风，灭俺们锐气！）

给大家介绍一下暗夜的优势嘛，主要是为了让大家能够更好的了解对手，俗话说知己知彼百战不殆，并且打败了以后，也可以多一些借口嘛，呵呵，我是兽族我怕谁，这是我们的口号，一个ORCER必须有的信念，因为兽族是勇气的化身，所以我们兽族同胞要打出气势，打出风格。

伴随两个进度条都读到了最后，我们的部队便降临到了这个美丽的岛屿上，这里绿树成荫，海岛环绕，有很多海龟作伴，所以不会感到寂寞，我们登陆后，首先4农民采矿，1农民修祭坛(BA)，1农民修地堡(BO)，第7农民出兵营（BB)，修完祭坛的农民去近点侦查，然后修第2地堡，2步兵后升级基地，然后出商店，并且在2本完成之前修好磨坊。

先知友情提示：

1.侦查的时候注意使用Shift键，可以减少操作。

2.侦查对手的时候，农民尽量要看到野怪或看到敌人，因为现在有的暗夜把建筑修的很靠边，不往里走是看不到的，我就曾犯过这样的错误。

3.要修第2个地堡的时候，当30已经30，应该有2个农民的采木已经过5，将2农民同时拉回基地，保证出第2步兵的速度。

4.记住保护商店，这个地图上商店对于兽族来说就是命，所以我一般把祭坛修在外面，商店修在里面）

下面进入前期骚扰阶段，我们对付暗夜，传统意义上来讲应该是剑圣，因为暗夜拥有强大的净化能力，先知的初级狼在小精灵的自爆中化为经验，高级狼在小鹿的净化中成为无形的经验之书，(ps：每次看到小精灵自爆，都想起了董存瑞叔叔），所以我们的剑圣才是今天的主角，剑圣应该和第一个大G同时出来，然后就开始了我们的征程。

牛头友情提示：

1.对方是近点，发现对方基地的时候一定要看，这个看是很有说道的，看者有3，且听我道来，一看祭坛，如果发现祭坛还在建设中，那么对手应该是中立开局，如果已经建完了，就应该是本地英雄，二看出兵，如果没有猎手大厅，那么应该是出AC，如果此时有猎手大厅，则是出HT，三看建筑，这是最关键的一看，也决定了剑圣的任务，现在NE用的都很好(一般我都不用“好”，用“贱”，不过出于礼貌我用了这个字眼)如果他们把井和祭坛修的卡住了树的缝隙，然后小精灵世界分布，这样剑圣的前期骚扰也就意义不大了，因为你到了那里，只有建筑能让你砍，如果是这种情况，迅速MF，提高剑圣等级，为以后的谋杀作准备）

2.MF技巧，有条件的话先MF对手周围的怪，自己家的怪给2英雄留着。

如果对手建筑学还没毕业的话，大哥＋BM就到NE家撒野吧，绝对没有赔本这个词，如果这个骚扰成功了，有一个速成的打法，就是2本后出FL(火魔)，不出兽栏，直接用步兵＋投石车＋农民塔进行RUSH，应该说有99％的成功率，1％失败是因为你掉线了。

步兵友情提示：

1.当bm骚扰时，暗夜的小精灵可以通过与采矿农民互换起到保护作用。(此条只对暗夜有效)

2.如果选择rush的话，兽族的塔修的位置要远离战争古树(BR)，修外面点也不怕，因为我们有投石车，）

如果暗夜防守的很牢固我们就要踏上侦查加练级的漫漫长路了，在天黑的时候第一时间买NIKE和反隐，为后期作准备，这时的2英雄有几个选择，如果对方是AC多，可以选择熊猫，如果HT多，可以选择娜迦，如果后期以秒英雄为主的话出SH，反正这个没有很严格的限制，因人而异了。

下面开始说NE，对于NE来说，对付兽族的主流方法无非2种：熊鹿和吹风，由于针对这两种战术的文章比较多，大家可以到我们的经验技巧里去找，我在这里就不多说了，下面说说对付这两种战术的要点吧。

对付吹风，我用NE打兽族的时候一般都用吹风，吹风的确时挺爽的，主要时风德太便宜了，便宜到都不怕死了，打到后期就是和兽族抢群补，所以做为一个ORCER，我们在后期也要去抢群补，兵种嘛，一般可以是狼骑＋灵魂使者＋投石车＋农民，农民在对付吹风的过程中地位可不低，修车，灵魂锁链分担伤害，必要时候修塔，可谓是劳苦功高，至于打法嘛就是狼骑先网住几个风德，然后投石车使劲砸，剑圣到后面杀AC，也可以抽机会秒英雄，再具体就不说了。

至于雄鹿流嘛，可多兽就不可少了，可多、狼骑、飞龙…这个可选单位就很多了，一般是攻城攻击和穿刺单位到后面打无甲小鹿，可多吃熊，注意加速的使用。

兽族内战战术大全

来HUM，感觉讨论最多的还是对UD。很多都是是UD难打，黑鸟BT，或者是说UD对HUM太无聊，就单一战术又不耗操作简直是流氓强盗土匪BL再不改就天理难容世风日下道德沦丧生灵涂炭了。当然还是很多玩家很平和的对待这方面的问题，上面说的只是一小部分HUM平心而论，UD对HUM好打，因为有黑鸟，可以破HUM的王牌——双法，而且hum没有什么能够有效的克制黑鸟，而有点作为的火枪在3hero面前很容易变经验，当UD到543左右的阵容的时候靠RPG就能做掉HUM了。

但是战术是不是也是造成这种结果的一方面呢?就常规打法来说，ORC大致有大G+狼骑和爆风骑+自爆，NE乱矿小鹿和3远和熊鹿等，HUM典型的万金油和SKY流，UD的蜘蛛流和G流黑鸟小白流等等。最主要的原因是，UD的常规打法会把HUM的常规打法克制的很死，所以造就了现在UDVSHUM的落差，拿我自己来说，双方都正常打法的话除非HUM比我水平高那么一个档次才能赢我。做为UD，也是WAR3er中的一个，不是很喜欢这种情况的出现，更多的战术才是我们所希望看到的。以下是对UDvsHUM的战术讨论。

我最喜欢打的HUM：标准开局，AM首发开始MF，然后我DK陪他MF抢他经验，家里面小G双线迅速提高DK等级。(有些HUM看到DK陪mf会直接去UD家拼操作骚扰，因为在死棋陪练家中双线的情况下有时候等级长的比AM还快，骚扰别人总比别人骚扰自己好——本人理解，但是不要太靠近基地里面，冰塔作用下围杀AM和FM是我最喜欢干的也是hum最讨厌的)在2本刚好的时候HUM是fs塔MK+火枪开始扩张，MF和开矿，这个时候我还是只有小G，而LICH加入队伍，但是有mk在骚扰MF是不实际的。通常情况下我会奔到HUM家里面杀农民，一是因为有lich在杀农很快，二可以牵制hum中期的强悍，让自己平安度过危险期，在部队成型前骚扰+mf牵制hum扩张和提升lich等级争取到3。然后部队成型后不停杀hum主矿和分矿的农民或者mf等待时机，在小白+黑鸟真正成型了而且英雄等级足够以后基本就是决战了。所以说，如果你发现这种路线是你的战术思想，在对UD的时候最好不要用，因为你能赢的都是比你菜很多的人。事实上，hum的fs太过于风光了而使得humer有点忽略别的兵种，4组之中就只有hum没有鸡肋兵种。不管暴那个建筑里面的兵都可以有一种行之有效的战术。在我眼中UD所惧怕的HUM建筑：49笼：龙鹰+49+3hero是LT上速矿打UD的战术，很有效，大规模的49对UD的英雄是噩梦，缺点是3本才能出49，而且一本剩2本总体上hum是最慢的。我的建议是大规模火枪+2~3个49。因为对付大规模的火枪ud会出小白与之对抗而49对小白的杀伤是致命的。

车间：小炮是不怎么建议出的，只有在2本的时候强行压制的时候有效果，但是出那时候出小跑我觉得还是多几个火枪和开矿比较实在，除非对方在家里面憋2个屠宰场产憎恶就等者成型。小飞机是对抗黑鸟最常用的力量，原因很简单魔免。但是对地面实在。而且数量也很讲究，多了的话地面的压力太大。少了又压制不住黑鸟，具体的数量还是请教hum的达人。至于TANK我只能说在UD区我们管这个叫流氓，还强烈建议暴雪更改。而且我自己的话看到tank实在不知道怎么打，就只能靠那穿刺，英雄，普通等方式的攻击追着坦克打，然后祈祷它们在坏掉之前不要把我的3本砸掉。

总的来说，humVSud要注意的是：

1. MK的等级，MK的等级是和DK的安全度成反比的，千万要保护好自己的MK，好的UD最想杀的不是AM而是MK

2. UD杀英雄的力量是很强的，一顶要注意英雄的血，MK身上的道具可以决定你的结果，大法师一但被打就要后退，不要认为我可以还乘一点血的时候点无敌或者回程，除非你可以在他DK的大便飞行的时候点。

3. 有魔的黑鸟是BT的，是无敌的，是藐视一切非魔免的单位的。但是黑鸟的磨很快会萎的。在他黑鸟抽完柜子的魔再变再抽的时候，你的选择最好是回程然后快速奔到他家里面跟他对换回程，黑鸟拆房子的能力你可以自己试试看(拆塔例外)。等到UD一堆没魔的黑鸟占着人口总比打他一堆有魔的黑鸟好吧

4. 时刻注意DK的道具和走位，DK就是UD的全部，DK一挂你将无所畏惧

5. 不是只有UD能偷袭HUM的农民的，你在他升级基地的时候能杀掉农民的话，哪怕只有1。2个都对他有大打击。UD的农民比hum的金贵很多

6. 兵种就是拿来用的，我被别人说ws的时候向来都是很骄傲的，不要被别人的态度束缚你的战术。hum的塔就是强悍，为什么不能树，TANK就是NB，为什么不能出，农民就是菜，为什么不能杀。

7. HUM3英雄的能力不比UD差，前提是等级差不多

8. 分矿要不就做N个塔让你可以靠塔守住矿，要不就做1.2个塔防止小G单杀农民把资源用在别的地方，而且建筑的防守研究费用不贵。



力量与灵巧的结合打造ORC的精锐

关于英雄对于战局的重要性大家都清楚，选择哪个英雄直接决定了你将使用什么样的战术。现在ORC首发的英雄无非是FS或BM，无非都是看中他们的骚扰能力，但目前大家抗搔扰能力都普遍增强的环境下，骚扰在我们这些非职业选手看来还能有多大成效（PS：使对手骚扰无功而反在某种程度上也属于变相骚扰，我就曾用SH使对方DK眼睁睁地看着我升到3级，大便也没机会放，鬼不但没围死我自己倒死了两三只，自豪一下）。相对的，随着战局的发展，此二人的缺点逐渐暴露出来了：与部队的配合能力差，在大范围作战中无法很好的保护或增强部队的战斗力。那还有没有别的选择？SH？老牛？先做一下比较：

老牛：他的三个技能不用我说，都是非常强大的技能，对部队的支持更是ORC第一的，但除了震地外都是级数越高效果越加倍的技能（震地主要是用来震晕而不是直接杀伤，因此一级就能收到很好的效果），再加上高攻高血、六级以后能复活且满血满魔，所以从这个角度来说，他最适合首发。但是缺点也很明显，低等级的老牛防低速度慢（没有光环）、抗骚扰能力级差、限制或反击性技能无法得到很好的发挥（魔太少），也使得他最终无法胜任首发。（高手一般都是次发找机会单练老牛）

SH：灵巧型英雄，三个技能也是各具特点。医疗波：WAR3里效率最高的治疗术，而且不会被打断，3级时可加300HP并再弹射4个单位。妖术：非常实用的技能，对于打断施放持续性法术的英雄，限制对己方威胁最大的敌人，围杀、追击敌人都极其有效，而且有一级的十五秒作用时间就足够了，宜先修（且对付三陪和MF都非常有效）。蛇杖：非常有效的辅助攻击技能，费魔少（30）、攻击速度快、虽HP少但不会被主动攻击、可最多插五个，其穿刺攻击在3级时可相当于一个3级水元素的攻击力，对空军以及法师（无甲）单位的杀伤都是不可小视的，而且是魔免单位…。而且一级的SH就具有255点魔，建议作为首发的话先修妖术，之后主修蛇杖次修医疗波，至于巫毒则可以不忙修（自己容易被秒且可被打断，不实用）。

这两个英雄的共同特点是与团队的配合能力很强，那么可不可以靠此二人快速组成一支强大的军队呢？以下是我个人研究的打法，供大家参考。

开局5苦工采矿第一人采完造BA然后探路，同时基地造3苦工，1BO然后采矿，1BB然后采木剩下的全采木（人口到10时暂停造苦工）。首发SH，木到40时补一BO，BB完成后造大G（废话？）再补两苦工。在第二个大G出厂时升二本，之后再补个BO、BM及BV。这样SH带一个大G就可以去MF，要尽量找离自己近的野怪，并且尽量和大G



一起行动。如遇三陪的话，见面不要让对手出招先是一个妖术（距离比对手要远），野怪的血不多的话先杀野怪，否则后撤一点合力去砍三陪英雄（如是DH的话要让SH后退，在妖术恢复前避免被抽魔），如此两次，对手至少黄血，如再不走的话继续一两回合对手轻则费个TP重则身亡，如果UD用鬼围你注意要先顺着对手的方向跑，快被围上时要转为横向跑，使对手扑空，同时要在周围插一点蛇杖，并伺机使队伍排成一排后反击（操作实在不行就跑吧）。注意一直要造大G。

在第五个大G出来之后大本升好了，升级狂暴力量并造老牛，造BE（如对HUM可先造BS出白牛）和BO，5个大G后转出猎头。然后继续MF（必要的话可单练老牛）。我这么做的目的是SH要达到3级（二级蛇杖），老牛至少二级（建议升震地和光环，因为一级震地就可以收到很好的效果，而且即使老牛被吹光环也能发挥作用），兵力为5X大G、3X猎头、1X狼骑、1X科多加两英雄正好一队兵，加上12个苦工正好50人口，老牛和SH身上尽量各带个血瓶（无敌也行），尽量升完一级攻防，找机会升个掠夺。如达到以上要求时就可以寻找机会开战了（有机会可以直接压到对方家里）。

你也许会问，为什么这样就可以开战了，有多大胜算呢？我觉的通过之前的MF和侦察中，稍有一点经验的人应该也能猜到对方的走向了。无论对方是吹风流还是熊鹿流，或是毁灭加胖子，或是骷髅海大都必须要到三本才能成型（HUM的万金油稍快一点）。而为了速攀三本，一般此时对方的兵力都比较空虚。而我们的成型只要在第二天上午或中午，这时对方的三本应该还没完成，就算快的话也刚完成三本，毁灭者形态或大师级风德/熊德也还没完成，所以这个时期是最好的进攻机会。假如执迷于英雄等级则势必贻误战机，等到对方成型之后，凭我们这些菜鸟就很难在与对方的胶着中扭转战局了。

NE：对NE的话只要机会得当（如对方在外MF或在与对方的交锋中占得优势）就直接压到对方家中，同时家中造投石车和狼骑，并不停补兵，将人口一下冲上去。战斗中用猎头攻击女猎或小鹿，科多除非对方有熊德否则不必主动去吞对手（容易暴露在对方的火力之中），因为我们主要是要它的光环。主力去攻击对方的DH或兽王并看准机会（对方血少或位置靠前）使用“三连杀”：诱捕、震地、妖术，很有机会在对方连吃药或TP的机会都没有的情况下就被送回祭坛。就算没杀死，对方也会缩至家中（但此时应该还是白天，对手的井水不多）。然后我们就用升了掠夺的大G和狼骑去攻击知识古树和风之古树还有商店（要集中火力，树是很脆弱的），同时在外围插蛇杖来巩固自己的阵地，只要对方一出来就用妖术和诱捕。如果对手有熊的话，用科多吞一个、妖术变一个、狼骑再网一个，然后合力秒杀的话应该不会很困难。如果吹风出来也不用慌，此时鸟德放精灵之火后魔应该不多，只要多插蛇杖并且多补猎头即可，尽量别撤，否则对方鸟德补的飞快，之前的优势可能瞬间前功尽弃。老牛可以升个波（可以连建筑带人一起打），等到投石车一到货对方估计就只有GG了。

不死：和对NE大同小异。此时对方英雄的级别应该不高，双杀的威胁不大（这也是快攻的目的），先杀DK再杀巫妖，如有机会先杀巫妖也行，但要坚持到底，不要因为对手吃了个大便就放手了。如果对方是小G的话就让老牛走到合理位置（人堆里）用震地（魔多的话多震几次），SH猛插蛇杖，之后大军A过去，就会听到一片惨叫之后小G全军覆没的景象（注意SH不要被围）。如果是蜘蛛则用妖术、诱捕和吞噬，总之只要在基地外的人能杀多少杀多少。就算此时对方毁灭出来了也不用慌（应该没几只），在诱捕和蛇杖的火力下四只以内是没问题的。对手缩家以后还是在外围压制，用蛇杖巩固阵地，DK死了后有机会合力先打掉祭坛，投石到货后打掉对方的防御建筑…对方GG…

ORC：和对不死大同小异（汗）。先杀BM或先知，但不要轻易深入基地内部。由于对方都是近战部队，因此要好好发挥震地和蛇杖的作用，对方要是用BM，则此时多是会到你后方砍猎头或SH。这时就可以带着他围着部队绕圈子，在他快要追上的时候用妖术或诱捕，反正只要牵制住BM，有老牛带队和蛇杖支援的大军在同等兵力下对方决不是你的对手，或者有机会也可以将BM引至合适位置后用我们的“三连杀”（诱捕、震地、妖术）将BM围而杀之。如果对方是先知的话建议SH四级时学个医疗波，防止对方用闪电而使我们少血的兵被一下子杀死而使得战局复杂化。

HUM：此时要有所变化，二本后要先BS后BE，要等到专家白牛出来后再正面交锋，并且最好要有两只以上对付SKY流或万金油，战斗中要靠白牛的消魔；尽早出投石车（可少造一个猎头）；老牛要主修光环次修震荡波。战斗中SH要多插蛇杖，并且尽量往前方两侧插，白牛消魔之后，SH将对方挡道的人变掉（山丘、兽王），部队迅速向前（可用速度卷轴）狂砍对手的火枪或男女。对方若后退，则杀掉已被我们部队包围的山丘或兽王。对方如出民兵的话，让步队稍后撤一点，然后找机会用WC杀之，这时要优先屠农，使对方的经济陷于崩溃，使对方无法翻盘。如对方缩家的话就在外围拆建筑，再加上投石在外面砸，不怕对方不出来。

在下有以下几点心得，与大家分享一下：

1．“三连杀”：确定能一次杀死对方时再使用，要先用诱捕再用妖术和震地，这样可以最大程度上防止对手TP或喝药。对英雄的有效时间：诱捕3秒、妖术4秒、震地2秒，要尽量在前一招时间快到时再接下一招。NE的话保存一般放在KOG或BM手里（有时间看一下对方的道具栏），可先伴装对其进行围攻使其后退后再使“三连杀”围DH也是一种办法。

2．投石车：可给投石车单编一队，方便控制并且能使其得到很好的保护。在砸建筑时要利用G键（攻击地面），这样可以攻击多个建筑，并且也可以伤到维修的农民，也可以清除挡道的树木，对于隐身的精灵族MM也可造成伤害。

3．蛇杖：蛇杖除了拥有攻击的作用之外，由于其不会被主动攻击的性质，有些时候也可作为路障来使用。如在包围对方部队，或阻止对方缩入基地等等。因此也要注意摆放的时候不要阻挡住我方的线路。蛇杖的攻击速度与火枪相当加上二级以上时的高攻击，因此在偷袭对方基地时可先插几只，必将使匆忙回防的对手遭受不小的损失。

4．关于猎头：猎头仅135金20木，价格便宜且量产速度很快，较高的穿刺攻击力再加上老牛和科多的双光环将带来可观的攻击输出。也许大家会说猎头者血少射程近，因此我们要保证有足够的肉盾，然后最好将猎头单编一队，在阵行良好的情况下就可以随意点杀对方空军、站位不好的法师、或贫血单位了。假如对手强行杀猎头的话就尽量带着对方跑（有耐久光环），必然使对方遭受更大的损失。通过猎头的加入将使得部队的攻击层次较单纯的大G＋狼骑的组合更加丰富，避免了一群近战单位挤在一起浪费了许多攻击输出的尴尬。

说了这么多，其实这个战术也并非百战百胜的。以我个人在浩方经济场上的实战来说，对NE的确有很大优势（尤其在没有酒馆的图上几乎全胜）；对不死其次（80%左右，主要是在UD升三本之间的压制相当有效，往往可以直接将对方压死）；内战比较考验操作与意识，但对于像我这种AMP不是很高的人来说，还是比传统打法更有把握；对HUM可能不确定因素多一些（主要是遇上WS的还没有什么100%有效的解决办法），感觉上初期还是FS＋老牛的打法更有杀伤力，持久战个人感觉我的这种打法还是有一定优势。不论哪种打法也不会是无敌的，比如我这种战术的弱点就在于如果老牛和狼7没出来之前与对手正面交锋的话不易占到上风，而且在实战中还是要注意根据对手的动向来调整自己的战术。



ORC 玩家必须知道的 TR 战术

介绍：

有人说，兽族在对战暗夜的时候使用TR是不公平的，不过在我看来，这仍然是一个对付暗夜时被广泛使用的战术。箭塔+投石车石非常难以击败的组合。与投石车相比暗夜的攻城器就要逊色许多。所以一旦箭塔成型，你的对手就很难与你抗衡。

兽族步兵的开局建造顺序：

1) 4个苦工去采金子，剩下的1个去造祭坛
2) 第一个苦工训练完毕前，建造第一个地洞
3) 第二个造兵营
4) 第三个去采金子
5) 第四、六、七个去采木头，第五个去侦察
6) 在第四个苦工训练完毕的时候你应该有建造另一个地洞的资源
7) 资源足够了就升级基地，训练第三个步兵的时候建造第三个地洞
8) 在2级基地完成前建造战争磨坊，因为有步兵的帮助，其间你有不少时间creep。NE很可能会来骚扰你，所以我建议在creep的时候尽量避开对手。如果遭遇了，用步兵和狼来对付。

快攀科技的开局顺序：

1) 4个苦工去采金子，剩下的1个去造祭坛
2) 第一个苦工训练完毕前，建造第一个地洞
3) 第二个去金矿
4) 接下来的去采木头，直到有足够资源升级
5) 升级完毕前造好战争磨坊
6) 有了50木头的时候建造兵营
7) 接下来等有了40木头建造另一个地洞
8) 训练2个步兵，升级到2级后研究狂暴
9) 然后建造兽栏或第二个兵营

使用这种顺序你要为FS购买鞋子，然后前去骚扰。如果对手训练弓箭手，试图杀死几个，并小心不要让狼被自暴

如果你决定建造2个兵营，那在达到50人口的时候就应该带着3-4个苦工去TR。根据对手的部队组成调整你的步兵和投石车的比例。标准的配备是5个步兵、3辆投石车。不过如果对手出弓箭手，那就出6个步兵和2辆投石车。如果对手暴女猎手，那就4个步兵4辆投石车。

如果你的选择是兽栏，我建议使用科多兽。它们不仅可以吞噬，还拥有1000点生命并能造成可观的穿刺伤害。当你训练了一些科多兽和步兵后，在战斗中使用速度卷轴，让科多冲进敌阵吃掉一些单位。如果对手暴女猎手，我建议你出飞龙。如果对手先发KoG，那飞龙是最好的选择，因为缠绕对空军无效，树人也无法对空。

上述的2种战术都需要你在战斗前送苦工去造箭塔，这样在战斗结束后，箭塔也完工了。然后送几部投石车去推平对手的基地。

对付骚扰：

NE在和Orc战斗时通常都会主动骚扰，除了先发兽王的情况。大多数情况下NE都是单英雄骚扰，如果你可以轻松搞定，那胜利对你来说也就轻而易举。利用好基地布局是有效的对策。如果你紧挨着别的建筑放下兵营，那在你的英雄受到追杀的时候引诱对手通过这个夹缝。把握好时机，用狼堵在前面，先知或步兵堵在另一头。这是一个精心策划的陷阱，对手死定了。

恶魔猎手： 虽然他很强，不过我FS绕圈子，配合狼和步兵攻击他。一旦他重伤了，无需追杀，他回自己逃跑或者回城。

守望者： 非常棘手，暗影突袭有减速和毒性效果。建议你与这位女士保持距离。虽然她的伤害能力很强，但无法坚持很久，所以把她打残到无法回头的地步。



从林守护者：这是最让人头痛的英雄，在早期威胁最大。缠绕是个极好的技能，所以当你看到KoG后让步兵回去防守，让FS和狼来和他单挑。

月之女祭司：虽然这不多见，但我碰到过。她不停的射击你，然后隐身，如果能预测你的creep路线，还能抢走你的宝物。

FS能逼迫你的对手使用大量小精灵来暴你的狼 并使你的FS无可作为。建议让一条狼去攻击小精灵，别的远离自暴范围。

英雄技能选择：

建议总是先发FS，因为1，2，3级的狼都非常有用。链闪伤害很大，也是不错的技能。

先知技能

1st：狼	6th.地震
2nd.链闪	7th. 链闪
3rd. 狼	8th.远视
4th. 链闪	9th. 远视
5th. 狼	10th. 远视

牛头人酋长

1st.震荡波	6th. 重生
2nd. 耐久光环	7th. 耐久光环
3rd. 震荡波	8th. 战争践踏
4th 耐久光环	9th. 战争践踏
5th. 震荡波	10th. 战争践踏

暗影猎手

对手暴女猎手

1st. 毒蛇守卫	6th. 巫毒术
2nd. 治疗波	7th. 治疗波
3rd. 毒蛇守卫	8th. 变形术
4th. 治疗波	9th. 变形术
5th. 毒蛇守卫	10th. 变形术

暗影猎手

对手暴弓箭手

1st. 治疗波	6th.巫毒术
2nd. 毒蛇守卫	7th. 毒蛇守卫
3rd. 治疗波	8th. 变形术
4th. 毒蛇守卫	9th. 变形术
5th. 治疗波	10th. 变形术

对付那些先出弓箭手过渡到鹰德的对手，我建议使用FS+TC。如果是暴女猎，建议FS+SH，优先升级毒蛇守卫并且早一些展开TR。毒蛇守卫是穿刺攻击，4根守卫可以对女猎手造成很大伤害。如果是女猎手+弓箭手，那优先升级治疗波，不过前提是弓箭手是主力。

当开始TR，不要贸然进攻，照顾好箭塔，等对手回城。在攻击前就插好你的守卫。如果你可以在不惊动对手的情况下造箭塔，你就有更多的准备时间，这会增加你获胜的几率。如果面对一个升级了刀阵的守望者，你就需要治疗卷轴，除非你的SH的治疗波达到了2级。当面对升级了乏力燃烧的恶魔猎手，你的每个英雄都需要魔法瓶保证战斗中有充足的魔法。

最后，如果你的TR成功，对手可能会开始抱怨并喋喋不休。别理他，这纯粹是浪费时间。





历代主流战术回顾(ORC篇)

一个被遗忘了很久很久的种族—ORC。这个种族是笔者接触War3以来所看到的最跌荡起伏的种族，也是给人最多思考和想象的种族。

因为它那多变的兵种配合，因为它那强悍勇猛的战斗风格，因为历代达人苦思冥想后创出的“无敌”战术，因为……因为很多原因，所以笔者想在这里对这个让无数铁杆FANS既爱又恨的种族从ORC时代开始直至现在的主流战术作个小小的整理。

ROC时代：

 +  **萨满和巫医的天下**

对于很多和我一样从WarCraftIII：ORCv1。00时代就开始接触魔兽3的玩家来说，一定不会对ROCv1。05以前曾经红极一时，被从高手至菜鸟无数玩家使用，并百试不爽的ORC三英雄+大师级萨满+大师级巫医的战术陌生吧。

就是因为这个战术，使无数ORC玩家春风得意，更使当时无数非ORC玩家骂声不绝。究其原因，正是因为这个战术那巨大的破坏力。当时，ORC的基地升级所耗费的木材只有区区的90而已，可以说是想什么时候升就什么时候升。同时，当时英雄的攻击型态为普通型，就是因为这个设定，导致了ORC的剑圣可以凭着1级的分身术轻松清理“老死的神庙”—LostTemple中央泉水左上角和右下角的Creeps。

可以快速清理Creeps就意味着英雄可以比对手拥有更多的经验，也就意味着更高的等级。这个设定成就了剑圣和NE的恶魔猎手成为当时最可怕的两个英雄。而当时ORC的地洞和了望塔都是城防甲，拥有众多地洞的ORC基地简直可以说是生人勿近，防御力之强可称四族之首。

到了三级基地后，三位野蛮人英雄在嗜血术和治疗守卫的支持下，练级的速度更是只能用飞速来形容，更何况当时MF的经验并没有等级限制。到了决斗之时，三位高等级的英雄进有双法配合进攻，退有治疗守卫源源不断补充生命值，有静止守卫阻碍追兵，简直可以说是有恃无恐。

这个战术太强了，强得令这个经典的游戏简直快要变得索然无味，也强得让Blizzard下定决心将其根除，因为Blizzard不允许有无敌的战术和无敌的部队出现。于是，萨满那穿刺型的攻击改了，改成了一种叫魔法的攻击型态；萨满那高达20多的攻击改了，因为Blizzard认为，作为一个法师就该本本份份地做好本职工作，而不应该去抢战士的饭碗。于是，ORC第一次从种族的优势颠峰跌了下来，并一度消沉。

急速TR

但是，有人说过：规定是死的，可人是活的。既然双法海已经不再适用，就有ORC达人把目标锁定在ORC那经济又实惠的了望塔身上，想要在那拥有坚固的城防甲和不输AK-47的攻击速度的了望塔上作点文章。

了望塔既可以快速进行零损伤MF，让英雄在初期就可以MF高等级Creeps，用有高等级宝物，又可以对对手进行压制，真可谓是进可攻退可守。于是，一时间从BN到HF，战场上箭塔林立，箭矢的破空之声不绝于耳，毫无防备的玩家一个个落荒而逃。这个战术就是在很长一段时间内在初级玩家心目中一段挥之不去的阴影--TowerRush。ORC再次重现辉煌。同时，就在ORC的TR战术风行一时之时，HUM和NE纷纷闻风而动，并形成了不同的TR风格。

NE由于远古守护者的攻击力和攻击方式实在过于“疲软”，于是NEer就改T为B，而BB那超高的攻击力，可移动可吃树补HP，坐下又可生产部队，击毁时极少的EXP，都成为了NEer选用这个战术的理由。而HUM的TR，建造迅速，攻击强劲，可在短时间内形成较大规模，在心理上给对手沉重的压力，并成就了一代塔王--Deity。

但是，这个战术也是同Blizzard的初衷想违背的，一种作为防御型的建筑被用来进攻是不被允许的。于是，又一次的大修改开始了。TR最强劲的ORC和HUM的箭塔防御模式不再是城防甲，ORC的地洞也不再是城防甲。当然，NE也是在劫难逃，老树站起来后也不再是城防甲。没有了对于非攻城单位拥有强大防御加成的的城防甲，TR的实用率直线下降，不久就退出了主流战术的行列。

 **飞龙在天**

就在TR战术潮起潮落不亦乐乎的时候。有另一批ORCer正在一边冷眼旁观。因为他们是属于战斗型的ORCer，对于TR战术并不是太在意。所以在TR玩家为Blizzard的改动呼天抢地，为TR战术的逝去心痛不已的时候，他们却好象事不关己般悠然自得。因为他们使用的是另一种更为主动的战术，一种直至今天间或还可遇到的ORC唯一可贯穿整场战斗的游击战术--双足飞龙海。

说句实话，作为一个飞行单位，双足飞龙并不是很强的一种单位。这个单位的攻击并不很高，血量更是可以用贫瘠来形容，但其唯一可贵的就是速度。是的，正是速度。ORC这个种族总体来说沉稳有余，而灵活不足。

简单地来讲就是ORC的绝大部分兵种的移动速度都不快。战场上，形势瞬息万变，谁拥有更强的的灵活性，谁就更能把握住战场的主动性。而ORC欠缺的就是这点。双足飞龙的灵活性在别的种族或许不值一题，但在ORC，真是十分难得。

于是就成就了ORC的快攀科技，双兽栏暴双足飞龙的战术。这个战术的要点在于初期，也就是ORC的基地攀到三级以前，利用ORC英雄的强大骚扰能力，对对手的经济或英雄等级进行压制。到后期，利用飞龙的高机动性既可以快速MFCreeps以提升英雄等级，也可以绕到对手的金矿后方，将骚扰进行到底。

前期的英雄骚扰对操作有一定要求，同时，还要保证自己基地内部有足够的防御措施。这些，对于刚刚上手的玩家可能有一定的难度，但对于稍稍熟悉这个游戏的玩家来说却是不难办到的。于是，这个战术在当时于TR流并列为ORC的两大主流战术。在Blizzard对ORC再一次“痛下杀手”前，这个战术一直持续着，也艰难地维持着ORC越来越微弱的优势。

狼骑奔袭

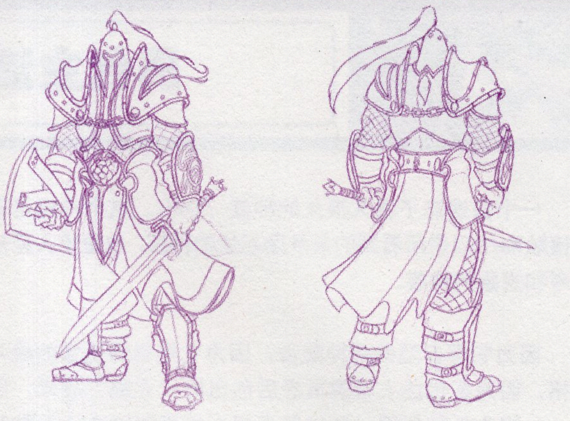
在快要结束对ORC在ROC时代的战术回顾之前，我还要提一下ORC在ROCv1.06时的另一个战术。由于当时有两大主流战术的存在，这个战术并没有被很多人所使用。同时，由于这个战术的局限性和危险性，也没有被列为主流战术的资格。但是，这个战术却极富创意，同时，又秉承了ORC那强悍的战斗风格，所以我想在这里对其稍微提一提。

这个战术可以说是StarCraft时代Zerg族5农民放狗的改进版本。那就是ORC的快暴狼骑战术。在快攀科技到二级主基后放弃常用的双足飞龙，而选用在二级基地时就可以生产的狼骑，在研究了主基地里的掠夺术和本身的诱捕网技能后，由英雄带队直接RUSH对手的主基，由于狼骑属于攻城型攻击，在拥有了6-8条狼骑后可以在极短的时间内将对手的基地K.O。

但是，由于狼骑在近战中的劣势，所以这个战术只能是出其不意，一旦战术被对手识破或是对手可以艰难得熬过前期，到了后期，使用这个战术的ORC会异常被动，因为那个时候的ORC要科技没科技（钱全用来买宝物了），英雄要等级没等级（没时间也没能力去MF）。所以，这个战术只能算是ROC最后的时期中ORC战术的一个小插曲罢了。适合那些追求刺激的玩家）

TFT时代：

大家可能看了以上的这些个战术会发现，在ROC时代，ORC的战术总是围绕着一个主题展开的，那就是科技。从双法到飞龙再到狼骑，没有一个不是以科技为主导的。



所以说，ORC是一个高科技的种族。只有科技才是ORC战术的灵魂。

转眼已经到了TFT时代。这个时代，ORC的日子不再好过。为什么？因为ORC不能再快攀科技了。ORC是一个缺木材的种族，偏偏Blizzard为了打消ORCer们快攀科技的念头，在TFT一始就对ORC进行了一系列的修改。然后，ORC就不断地处于种族的低谷。

BN排行榜上前十名没有ORC玩家的名字，一段时间内甚至快有销声匿迹的趋势。而这段时间里，ORC也不再象ROC时代那样经典战术纷呈了。现在的ORC战术更趋于全面。更强，更稳，更实用是现在ORC战术的中心思想。所以现在的ORC战术属于多兵种联合作战，而没有很明确的暴兵的倾向。一个完美的ORC兵团应该是由各个兵种组合而成的。

虽然，不再有既定的战术，但ORC却有了一种灵魂的兵种，那就是狼骑。是的，就是狼骑。但是它不再作为主战的兵种，而是作为一个限制对方行动的兵种存在。再配合物美价廉的速度卷轴和新英雄暗影猎手的妖术，组成了完美的猎杀组合。所以，无论现在ORC有什么战术，几乎都有狼骑的身影出现。

转眼到了TFT的v1.17，由于4K.Gurbby的出色表现，又开始有很多玩家把注意力集中到了这个曾经的王者身上。ORC沉寂了太久了，作为一个勇猛无畏的种族，在长久的沉寂过后势必会以强劲的势头再次崛起。这是一个混乱的时代，没有不败的种族，有的只是更强的战术。所谓乱世出英雄，而每一个玩家都可能成为英雄，这或许就是WarCraftIII的魅力所在吧。

在即将结束这篇回顾以前，笔者向大家推荐一篇战报。这篇战报中，ORC玩家使用了ORC最早的双法流战术的改进战术。ORC的三位英雄在萨满、巫医和牛头人行者的配合下，以凶猛而又华丽的战法将对手击溃。一切都是那么令人怀念。这场战报可以说是本篇回顾的最佳结尾了。

首先他是我很崇拜的玩家之一，从长相就可以看出他似帝王的威严！而且刚刚拿了WCG的冠军，虽然在中国被SUHO打败过，但那也不会动摇他在魔兽的地位！

游戏开始

Grubby首先操作好自己的苦工让他们好好地采矿，同时造些必要的建筑。至于顺序完全取决于你的种族，你可以在一些比赛后得出适合自己的建筑顺序。

当然他也不会忘记早期的侦察，有时是苦工有时是用狼，这样能更快地找到对手的基地发现对手的战术意图。这样Grubby就能决定到底是MF还是骚扰。侦察过以后如果你的对手兵力比你强大得多或者正巧他就在基地里，那就乖乖地MF吧。一旦他离开基地就进去骚扰，家里爬科技或者只造一些单位来MF。

在Grubby骚扰时，他会攻击那些红血的单位或者那些被大G克制的单位。如果他去MF，他会选择那些相对较容易的地点。如果他的对手想骚扰他MF，一般Grubby能通过侦察得知对手的意图，这样他会去那些对手意想不到地点MF。当然只有通过不断的练习才能掌握这个尺度。你需要在每张图上练习，知道什么时候你能MF哪里。

战术选择

Grubby是个富有娱乐性的选手，他很少会对一个对手用同样的战术，但依然能让他的对手放弃抵抗。Grubby依靠早期侦察得知对手战术后才选择自己的初期战术。举个例子，如果他看到对手只有一个英雄速升基地，他会毫不犹豫地去TR。如果他看到对手暴AC，那他会出在初期就出无数大G。所以侦察对他来说是非常重要的，因此你也必须做好侦察在发现目标之前你可以采取中庸的建筑顺序。

在随后的游戏中，Grubby会造那些针对性很强的单位来对付对手的部队。如果对手有6个RM，2个牧师，3只龙鹰，Grubby会造6个左右大G，一辆投石车，和4个猎头。在这样的组合下胜利是理所当然的，甚至他的对手操作比他好也无济于事。

如果你侦察到你的对手或者仅仅擦肩而过，你需要知道对手的部队组成，然后造那些克制他们的单位。因此，合理的建筑顺序会帮你节约更多时间让你把握好战机。

Grubby通常会选择比较偏僻的地方来建分基，或者当他在中期取得较大优势后强行开分基。

单位编队

Grubby一般把所有英雄和肉搏单位编为一组，所有远程单位一组，所有法师一组(说实话我实在不知道他把投石编在哪里)这样他可以更有效地打击对手。

战斗

这是Grubby的最强项，在很多比赛里你会看到他能以较低的英雄等级和较少的部队击败对手。我将分三个部分来讲解这一切。

微操

每个人都知道微操是什么，但你必须知道他是用来保护你的受伤部队同时攻击对手濒死单位的技术。

Grubby喜欢攻击性的打法，也就是说他会经常不管自己部队的死活来杀死对方的部队。有时候如果他有时间而且正好他的单位红血了，他会把这个单位从编队中剔除，然后把他拉会基地或者其他安全的地方。这样他能确保他的单位存活随后买药膏让他恢复健康。要想达到以上的操作只有不断地练习，照着上面的方法练习能帮你更快掌握。

单位组合

Grubby经常造那些克制对手的单位来作战，如果对手是弓箭手他会用大G，对手是女猎手，他会用猎。

头

记住：

普通攻击对中型装甲有加成

穿刺对轻型和无甲有加成。

魔法对重型有加成。

攻城对无甲有加成。

这些单位间的克制再加上好的操作可以帮助你控制比赛，你需要熟悉这一切。

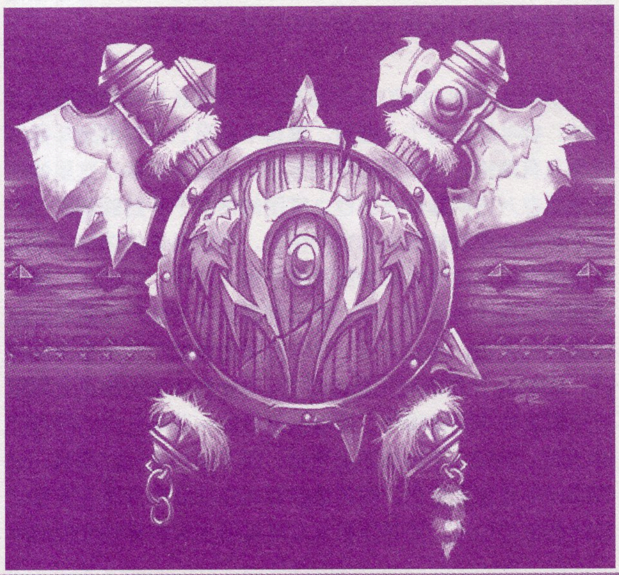
包围

包围也是Grubby的成名绝技，位置听上去很简单但事实上却是非常难做好的。一般用4个左右的单位就能不依靠地形来围住对手的单位。Grubby使用MOVE命令来接近对手，然后进行包围。首先，把MOVE设到离你左手最近的地方方便你使用，接着用4个单位来围你自己静止的部队做练习。然后是围移动中的单位。

在战场包围英雄很可能会帮你反败为胜，在今年的WCG决赛上，Grubby并没有用全部的单位去围对手的英雄而是分5个左右的单位单独来围对手单位。

后记

我在看Grubby的WCG录象时发现，我从来没有直接采用他的战术，但我的风格和他很象，而且也能理解他的打法，所以我决定写这篇东西来帮助大家更好地理解Grubby的战术。



从蝴蝶效应看ORC现状

文前：

1. 1979年12月，洛伦兹（Lorenz）在华盛顿的美国科学促进会的一次讲演中提出：一只蝴蝶在巴西扇动翅膀，有可能会在美国的德克萨斯引起一场龙卷风。

2. 丢失一个钉子，坏了一只蹄铁；坏了一只蹄铁，折了一匹战马；折了一匹战马，伤了一位骑士；伤了一位骑士，输了一场战斗；输了一场战斗，亡了一个帝国。马蹄铁上一个钉子是否会丢失，本是初始条件的十分微小的变化，但其"长期"效应却是一个帝国存与亡的根本差别。这就是军事和政治领域中的所谓"蝴蝶效应"。

3. 世界上最远的距离不是电信和网通，而是兽人与精灵玩家的心。

正文：本身对影视没什么兴趣的我，却在一次意外的机会喜欢上了一部叫做《蝴蝶效应》的外片。不仅仅是看完看懂之后长嘘口气的轻松和释然，也不仅是对男主人公为了爱人而做出最终选择的同情与感动；当随后习惯性的打开RN进入论坛的时候，突然间袭上心来的一份莫名的伤感让我产生了一个冲动，冲动的结果就是你现在在看我写的文章。可能这算是最简单的蝴蝶效应吧！

所谓魔兽中的蝴蝶效应也很简单。比如HUMVSUD，H玩家肯定希望削弱UD的破坏者，然而接下来UDVSORC就更加困难，于是再加强UD其他单位或削弱ORC，之后又引来其他族的再次不平衡，最后很可能因为别无他法而选择删掉某个种族，减少魔法，单位，物品的数量，最终使游戏变的简单，失去可玩性。所以，站在这个角度，大家不要在轻言加强什么，削弱什么，所谓不平衡的战术都是人发明出来的，为什么我们不把抱怨的时间省下来去研究些新的战术呢。

为什么要针对ORC来讨论呢。因为现在不平衡的确是存在的。我斗胆说句个人感想，魔兽中最具艺术性的战斗类型无非只有两种，那就是远程的齐射，近战的围杀。这里的围杀是指在对方明知你有围他之意图的情况下开始躲避围杀却最终仍无法摆脱被围之命运的情况，而象风暴之锤根须缠绕战争践踏以及诱捕之后的围杀就不列入范围。说白了，围杀是需要速度作为基础，以亡灵的邪恶光环下食尸鬼精彩的走位最具代表性。相比之下，ORC的加速卷轴毕竟不是无限使用，NEMASS女猎的时代已经过去，HUM高速骑士出来之后已经不需要再做围杀操作，所以在近战这一范畴之内，操作型UD无敌，其他3个种族不占优势。接下来讨论远程部队。远程部队不管怎么变化，穿刺单位肯定在部队中占据主要攻击输出的主导地位，究其原因无非是魔兽里没有穿刺免疫的单位。那么好了，UD蜘蛛流，不解释。HUM万金油，不解释。NE3远，不解释。ORC没有。此时异议出现，因为ORC1本2本分别有猎头和飞龙两种穿刺单位。具体分析：猎头，集攻击移动速度缓慢，生命值低，射程近，长相难看等诸多优势于一身，其存在价值在于衬托其他种族穿刺单位的优秀。最重要的是，远程部队需要2本法师单位的支持，比如HUM的男女，NE的女妖风德，UD由于是用蜘蛛来过度3本科技所以不列入范围，那么剩下的ORC只能等3本后狂暴+噬血/治疗守卫来发挥威力。而到3本之后，其他族相应的骑士男巫熊鹿憎恶毁灭已经严装待发—+至于飞龙ORC玩家一个贴切的词语是卖血出飞龙。单BE出没有威力，双BE没分矿暴不起来。总上所述，ORC第一软肋的关键词为：性价比合适的穿刺单位。

其次，从前的ORC在2本时可以拥有先知+牛头+大G狼骑的强大部队，无论到其他各个族家中都可以任意肆虐。然而随着版本的不断更新，现在基本上出现了这样一个情况：VSHUM，2本刚刚升好不久，大法兽王FM水猪浩浩荡荡的杀了过来。BE起不来，BS起不来，严重者商店被拆，地洞被拆，GG。VSNE，同样的时间，DH兽王AC猪仔来做同样的事情。VSUD，5只蜘蛛若干骷髅，即使你SH出来挽回局势，UD一本回城没有兵力损失也是值得的，之后当你BE起来开始量产2级科技单位的时候，人家毁灭奔地洞飞来。

综上所述，ORC现在2本处于一个完全的被压制黄金时间段，又因为商店的重要性，地洞的护甲类型，使被拖延时间的ORC在原来2本科技的兵力优势到现在已经荡然无存。于是第2软肋的关键词为：地洞，商店。第3软肋就不多说了，公认的驱散单位。以上3个软肋是导致诸如SKY流吹风流蜘蛛毁灭或单DK直毁灭等战术形成的主要原因。都说ORC理论上是克UD的。但我个人认为这只存在于两个极端：一个是高极端，瓜比对世界级UD高手。试问除了他之外又有几个善于对战亡灵的ORC呢。另一个是低极端，不会玩的玩家当然如此，ORC皮糙肉厚，2本一波把UD拆净。只要UD操作过硬，甚至可以在毁灭出来之前就已经占有对ORC的局势优势。我这么说片面了些，但事实的确如此。现在ORC已经面临一个几乎被所有种族所克制的尴尬境地。我本身是一个NE玩家，在此说这些并不是要为ORC辩解什么，只是看着论坛上争论不休的话语而凭心而论之。

拿争议最大的OVN来说。作为NEer，我承认同水平之间的两个选手，N方在战术上有很大优势，其特点是前期用DH+不多的AC+月井可以使家中不被骚扰或降低ORC的骚扰程度。2本兽王一出变成了防守反击，无论是压制对手2级建筑或是地洞商店都可以给ORC严重的打击并给自己的3级科技赢得时间，即使对手选择TR等特殊战术，风德的魔法

攻击也可以将对手成型的塔阵迅速瓦解。3本后科技成型，依靠吹风魔法使ORC多出的10几个人口发挥不出威力，依靠群补来弥补风德部队整体上生命力的缺陷，依靠保存使空血英雄单位能够及时的逃离战场，依靠飓风英雄单位之后围杀来取得决定性的胜利，尤其是他对英雄没有特别的等级要求，即使在3英雄全挂的情况下也可以靠风德来翻盘；这在英雄为一特色的魔兽争霸这一即时战略游戏中有些不太合适。

总体来说，战术的环节紧凑，没有致命的弱点，使ORC无法找到一个好的应对战术来面对吹风流。加上各自的偶像在大赛中的表现，NO玩家们各执一词，成为RN头号小白话题，同时乱世出英雄，脚男等一干达人成为各自流派的领袖，不提。现在大家主要围绕着这样几个话题争吵，风德对ORC到底是不是IMBA，到底要不要削弱风德，到底要不要加强ORC。作为NE玩家，在此我也想谈谈我对ORC的一些感受，希望ORCer静下心来看一看我说的是否有理。就从商店更改速度之靴的时间说起吧，那个时候开始，守望在前期对先知的威胁基本不足以改变局势，于是NVO趋于平衡。O方先知牛头+大G狼骑车子科多，交战时靠速度卷轴冲乱NE阵型。靠科多吞掉挡在前面的女猎，靠诱捕控制对方想拖走的单位，靠大G挡在前面的阵型使投石车发挥对无甲部队的威力，靠CW2连击攻击NE的小单位。也有ORC对于NE的女猎开局在2本时适当出飞龙来取得局势上的暂时性优势和压制的犀利性。NE则是DH+KOG或守望+祭祀，搭配无固定模式，2英雄出了就有其价值。

部队以AC+树妖为主要攻击输出女猎提供阵型保障风德对被齐射单位减防，操作单位躲避ORC车子的重伤害群补弥补CW2连击的伤害。基本上阵型对与双方起着很大作用，一旦阵型不好被迫交战很可能全军覆没，阵型相当的情况下看操作和经济情况。直到WEGS1之前，可以说双方的胜率是差不多的。后来，一个叫扎卡德的ORC领袖把ORC的BM优势发挥了出来，NE的噩梦随之降临。众所周知，3远可以靠驱散幽灵狼，小鹿魔免等特点限制ORC英雄单位的发挥，而BM+SH这一新的组合完全改变了这些。前期BM一改DH骚扰先知的先例，使从前风光无限的骚扰之王恶魔猎手一听见BM隐身的声音之后象傻子一样掉头回家，一不小心被杀W，2本就可能木材短缺。2本之后恶魔再去骚扰，SH一个变形就可以迫使其掏出机票甚至回祭坛读进度。

适当MF之后，遭遇时BM一个疾风冲到NE部队后面开始又蹦又跳，NE不可能转头来专门对付BM，而BM强大的攻击输出对于NE的小单位来说完全可以引用那句伟大的名言“朝桶里的鸭子开枪”；而SH一旦到了3级，那么一根蛇棒就是一只飞龙，NE就算有多少群补也是无济于事的。我希望ORC玩家承认，在同水平的玩家之间，BM+SH对NE的3远是有优势的。之所以这个优势不明显，是因为紧接着出现了吹风流，BM+SH这个强力VS3远的组合夭折在MY的战术之中。随后BM+牛头成为标准的OVN英雄组合。我顶着即将被B4和被蓝色大字诅咒的压力说一句，风德从前也是一样的减防一样的吹风，为什么没人站出来说是IMBA呢。IMBA的不是单位，而是战术而已。我们NE觉得很坦然，你出FS，我肯定不风德，是你们BM逼的我们不得不风德。也许过几天哪个ORC选手又发明一个针对NE的变态战术也说不定，所以我在理解ORC们的角度上希望你们不要把太多的时间浪费到口舌与抱怨之中。象冷电所说，你们之所以选择ORC，是因为他们的坚韧，强大，蔑视一切的霸气。而喋喋不休的争论，恐怕有违这个宗旨了吧。

此外，有战术上的优势不一定就没的打，其实越是这样的战术，越容易被敌人研究清楚，比如BM抢群补，狼骑截杀科技未成型的NEMF部队，或是大地图的狼骑游击，乃至速3本的城防塔TR。在此我希望NE玩家们不要再把狼骑流的游记战术说成是“猥琐”。当年毛主席抗日抗战不也是写下了论持久战，农村包围城市的游记战术吗。难道说我们是猥琐的中华民族？不，我们是聪明并识时务而战的优秀民族。另外关于木瓜之间，是非成败是转头空的东西，他们本人都不计较什么，我们这些普通的玩家之间又相煎何太急呢。

瓜比是无庸质疑的ORC领袖，他手中的兽人总是充满了灵性，在最适合的时候开战，在最危机的时候全身而退，我作为NE玩家从来不认为他输给吹风就撼动了他在世界魔兽界的霸主地位。而MOON的实力不能当成NE的实力，毕竟他是公认的第5种族，毕竟他每日十几小时的练习时间不是其他欧洲流派选手可以比的了的。所以我觉得败给MOON不等于就是败给了NE，我相信当初如果他选择其他种族，他也可以象现在一样的优秀。总之我希望以我微弱的力量化解NO玩家之间的矛盾，让我们象一家人一样，游戏中体会forfun的乐趣，让魔兽成为许多年后我们仍津津乐道的一段美好的回忆。在蝴蝶效应之下，暴雪下面的版本无论是什么样子，我们顺其自然就是，何必强求那些改变不了的事情呢。



兽族对战暗夜鸟德流全新战术

对于吹风，大家无可奈何，对于TR上的吹风，大家更是恨之入骨。此前有很多吹风流的打法，本人也去玩了很多，但是，最后还是选择了自己的战术。

这个战术和枫枫谈过，可惜被驳回了哈哈，因为枫枫驳这个战术时，他描述的那个NE太强了！作为民间艺术，所以我还是把他发了出来，当然，这还是要感谢KZC的支持滴！废话不多说。战报如下，这次排版应该有进步。

部队主力分析：

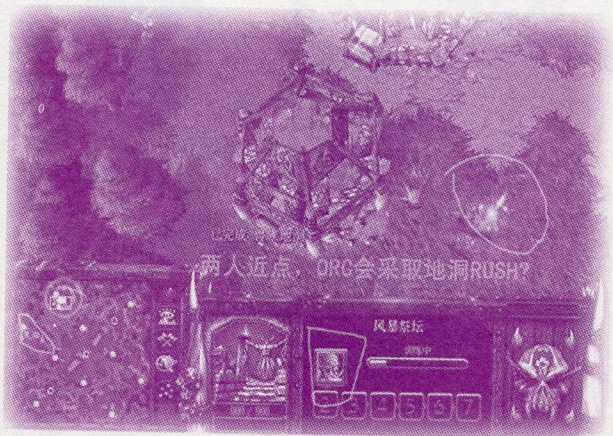
一、白牛的攻击力：平均是19。5。风德的攻击力：平均是12。是的，在人口上白牛要三个人口，所以大家觉得很不值得。但是从攻击力，血量上来平均下来，大家可以感觉的到，白牛和风德还是势均力敌的，不过白牛的接触面积也确实是太大了点。

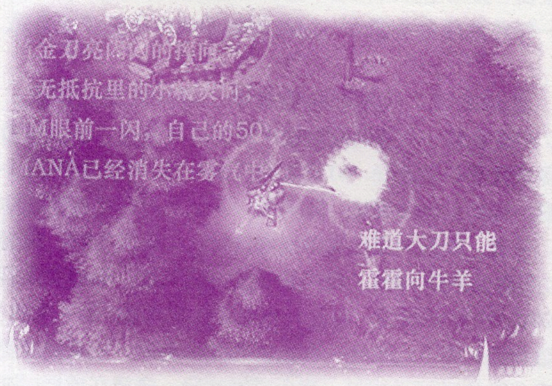
二、风德的大师级是飓风。也就是大家说的BUG。不过白牛的大师级是复活，GB也前不久也用过这样的技能，很多人以为白牛只能复活牛头人，而不知道白牛是可以复活白牛的。

战术的实施：

本人是打UD的，所以很喜欢三英雄，三本，连续按F1，F2，F3的技能很爽！！哈哈。在这个战术上我也是用了三本三英雄的战术。首发剑圣，骚扰为主，乘机去练小海龟，自己的大G要分开练，如果能在而本本前练到两段，对中期的反压制非常有用。

一、现在的NE建筑学比较好，想杀一个小精灵已经是非常困难的事。但是，月亮井的造价不便宜（具体多少我也忘了。只知道要不不少木头）在NE用吹风流中，木头是非常重要的，所以记得经常去NE家转转，如果碰到正在造月亮井，而且造了不到一半，那样他的月亮井就该取消了。









二、买了药膏和加速卷后，直接跑去酒馆，招出DR，NE的二本升级时间比ORC慢5秒左右，（前期如果去杀小精灵的话可能会慢更多），我们的DR一出来，射酒馆旁边树中的小精灵。一般会自爆的。如果没有小精灵，那么直接去他家，在他家开始第一次的战斗。好的NE可以利用井水和移位顺利的度过这个危机。不过那是在兽王已经出来的情况下，而我们DR比兽王早出来，早在他家里。如果他还没回来，用DR来射杀他家中的小精灵，步兵们在他家门口卡位，这样可以占不少的便宜。

当黑暗的咒印被解除的那一刻，大地



三、如果能杀掉一个弓箭手，那么NE就将非常的痛苦，因为自己损失了一个攻击输出力，而且给了orc一个免费的劳动力：骷髅。接着大家可以想像，很多弓箭手将会倒下，所以，NE有两个选择。1。直接升三本，不管部队的死活。2，用小精灵去炸骷髅兵，可是一个小精灵要60金，而骷髅不用钱，炸一个一级的骷髅是12的经验值，所以NE要在这两者之间进行选择。



开始了第二次的战斗

一切的罪恶仅仅因为她由吹风的压制变成了被压制

到了二级，面对NE的是一系列的恐怖暗潮

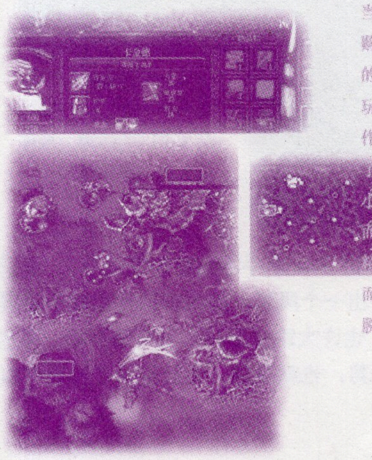
漂亮的回救



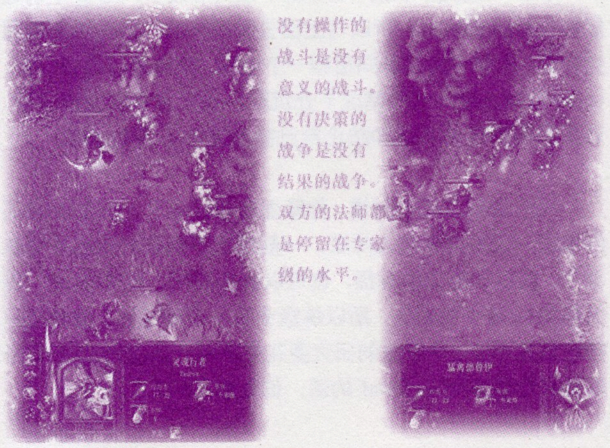
家中战祸连连，好不容易赶走了野蛮部落，可惜兽王被卡在了树中间，还好精灵长老们留下了宝物。将其硬生生的从灌木丛中拽了回来！而此时，精灵族性价比最高的风德正在量产中。

很快，ORC的三本早于NE的升好，代表着商店里有了一件致命的宝物—闪电球。正所谓一分钱一分货，ud的腐蚀之球（400G）的威力大家有目共睹，闪电球375G相比也不会烂，有着一定的机率净化作用，对于任何一个兵种是个恐怖的象征，包括英雄。

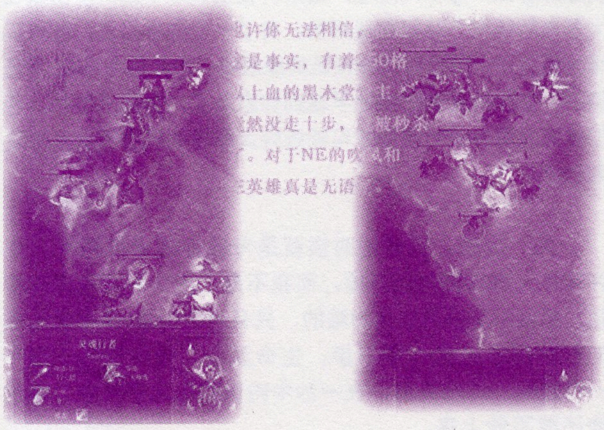
可惜在ORC准备撤退的途中，NE的大师级风德研究完毕，导致了DR在天上与自己的队伍脱节，也因此被NE秒杀。回到家中进行补给的ORC没有喘息的机会，当大师级的风德升级完毕，也代表着压制的开始，因此，马上压迫到ORC家中开始了战斗，但是没想到的是老牛选择了践踏，所有的召唤生物对于白牛来说只不过如浮云般，挥之则去。



当稍做休息后，部落的领袖购买了最狂妄的道具！！他的母亲曾经告诫他千万别玩那玩意儿！那东西有电。作为领袖的他聪明的把它挂在上。来到了精灵的生活区。们跟一棵古树闹别扭了M就偷偷的去摸了两把MM。家中惨不忍睹，而NE的勇士们却在商店打劫脱不开身。

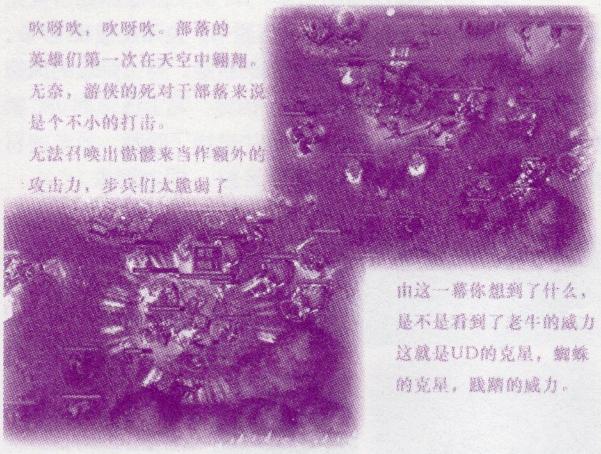


没有操作的战斗是没有意义的战斗。没有决策的战争是没有结果的战争。双方的法师都是停留在专家级的水平。



也许你无法相信，这是事实，有着250格以上血的黑木堂主竟然没走十步，就被秒杀了。对于NE的吹风和英雄真是无语

四、在NE家中战斗的时候，ORC的家中已经有足够的钱放下一个兽栏（实际上还没招出DR已经放下了），而且开始升三本了，所以ORC三本也是领先NE。战斗期间，ne基本忙于对付ORC而还没开始升三本，而且风之树应该也是击退ORC以后才开始造。



吹呀吹，吹呀吹。部落的英雄们第一次在天空中翱翔。无奈，游侠的死对于部落来说是个不小的打击。无法召唤出骷髅来当作额外的攻击力，步兵们太脆弱了

由这一幕你想到了什么，是不是看到了老牛的威力 这就是UD的克星，蜘蛛的克星，践踏的威力。

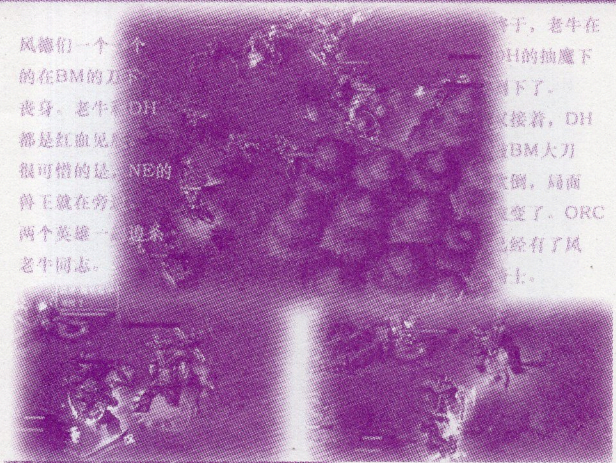
五、如果占优势的话（ne水平不到家的情况下），我们可以直接等兽栏造好后出一个风骑，高攻击的输出对于脆弱的ne是个致命的大家，也许大家会想对方有弓箭手啊，不过我说过了，前提是占优势，也就是说，你已经杀了他两个以上的弓箭手。

六、一波完了以后，orc就不该再恋战了。ne家中的建筑物也是攻击输出。所以马上回去进行补给，期间不要给箭猪打断。而家中造灵魂归宿和一个地洞。补给完后去练小怪，让DR升到2段，一般情况下升沉默，而我常常升生命汲取。对于后期的秒杀英雄和防止自己被杀是个不错的选择。

七、练到二段的时候，你家里应该三本了，回去给BM买闪电球，训练白牛的大师级。一般情况下现在的钱还不够造老牛。所以还是选择练怪，也可以到处溜溜，抓NE的mf。因为前期ne家中有损失，所以练级会有一定的延迟。而此时风德应该也不多（专家级的研究要花生产两个风德的时间），所以如果你能抓到ne的mf的话，你稳赚不亏。

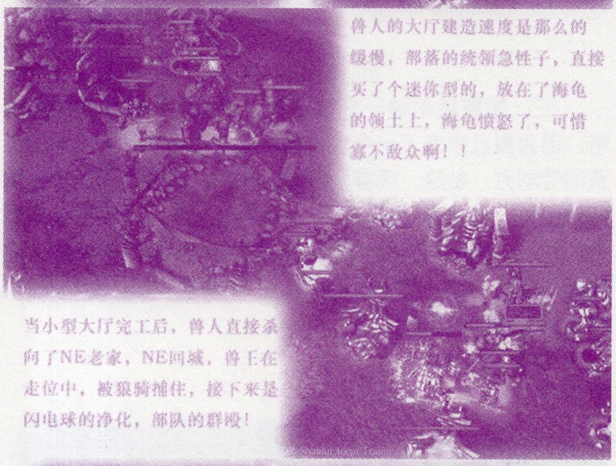
八、这段时间是比较难熬的，为的是让白牛有三个，风骑练好毒镖，老牛同志生产出来。我采取练小怪，不伤自己太多血的情况下练怪是最好的。有了一个白牛以后，就可以练大海龟了，因为有灵魂锁链的缘故嘛。也许你会问NE不是傻子，你在练怪的时候他早就到你家来了，实际上不然，我们练好大海龟的时候他才可能练好大师级的风德而从家中正赶过来。

九、决战。决战的时候就是考验你微操的时候，也许很多人喜欢把肉顿打掉，而我不是，因为对方有保存权仗，所以杀英雄是非常困难的，只有对方的DH来抽魔而靠的很前我才K他，季风步，生命汲取，他要逃时，老牛一个践踏。风骑齐射，在一秒中内他的血几乎减半，你看他还敢不敢上来。



风德们一个一个
的在BM的刀下
丧身。老牛和DH
都是红血见
很可惜的是，NE的
兽王就在旁
两个英雄一 追杀
老牛同志。

手，老牛在
DH的抽魔下
倒下了。
接着，DH
BM大刀
倒，局面
变了。ORC
已经有了风
骑士。



兽人的大厅建造速度是那么的缓慢，部落的统领急性子，直接买了个迷你型的，放在了海龟的领土上，海龟愤怒了，可惜寡不敌众啊！！

当小型大厅完工后，兽人直接杀向了NE老家，NE回城，兽王在走位中，被狼骑捕住，接下来是闪电球的净化，部队的群殴！



而此时，部落里已经开始萨满
而对方白牛完好无损的回家，NE打出了惊叹的符号！ -O-



十、三英雄的目标都要定到风德上，他们的英雄让他们打好了，他们的召唤物让白牛来对付，一个驱散，效果很不错，吹到天上没关系，把他放下来，不过不要被吹一个就马上放下来，很损魔的，一般是吹上两个才消魔。再说了被吹到天上了，天上还有风骑，两个风骑的一轮攻击里有85左右，NE选择打谁好？

十一、白牛死了不要紧，复活，复活后的白牛是620血，150魔可以消一次魔，魔法的恢复也很快。。这样打下来，可以赢的只要家中不断产白牛和狼骑（要开始转型了）。当他们的三英雄有不低的等级时，我们的英雄等级也很高了。家中记住不要暴人口。总的来说在决战时，目标要锁定在风德上，不然的话白牛没魔了你就痛苦了。

十二、时间的把握是最重要的，希望大家喜欢这样的战术。



ORC战术集

1.纯暴流

DAYFLY的成名绝技，暴兵RUSH的典范。开局还是普通的开局，只是补成双兵营，先知3陪骚扰，大G2线MF，在拥有一队左右大G时，冲进对方阵地，尽量蹂躏了，矿拆建筑，用闪电和狼对付修理的农民。

纯暴流对操作的要求很高，不停拉兵补给。如果一次攻不下，那就选择开矿升本，转型狼骑，升级本里的掠夺技能（使农民，大G，狼骑在攻击建筑时有额外的金钱），以拆建筑为目的。

战术看似简单，却完全抓住了ORC的特点，很好利用了大G前期霸王的优势，速度方面可以靠速度卷轴弥补，战术堪称经典啊。

2.猥琐流（狼骑流，飞龙流，蝙蝠流）

ROC时代就已经有猥琐流了，不出兵营，速出嗜血的飞龙，中期有强大的shaman做铺垫（ROC时代的shaman是很强）

如今，SK.zacard又将猥琐流完美的进化了。开局还是先升基地在造兵营的开局，英雄还是猥琐瓜刀王剑圣（BM），只是在祭坛完工后就要补上一个猥琐道具兽人专卖店。BM出来后，装满道具跑人，名义上是给人做3陪，其实暗地里偷鸡摸狗杀人抢劫无恶不作，疾风猛砍红血的creep或者兵，抢了宝物、书又疾风走人。天黑夜幕降临后，又到猥琐总店购买nike鞋一双，传送杖一个，继续作恶。

2本完毕，选择熊猫/牛头/青蛙男，作为2英雄，带领少量大G偷偷MF，顺便开个矿，而科技选择有狼骑/飞龙/蝙蝠，都是高机动部队啊。

狼骑的话，升完网之后就可以强打了；飞龙和蝙蝠讲究团结就是力量，所以怕被偷袭，新手们喜欢家中竖箭塔玩起DEF流，同时还需要3本（飞龙的毒和蝙蝠的火），成型的飞龙杀农民真是一个爽字啊，配合青蛙男的变形，点英雄跟UD3连杀威力相当；蝙蝠呢，当然是飞机+坦克的综合体了，拆房子快（升3攻更明显）而且还不能修，打了箭塔之后，箭塔会变弱，一整个建筑杀手啊，拆完你建筑，看怎么牛。委琐的精华就是剑圣的贱啦。

3.嗜血牛头流

只是一套后期战术，对抗HUM万金油战术到后期的基本形态。闪电加波可以快速的杀死HUM的法师，升了粉碎的牛头人再加上闪电盾就是为克火枪而生的。若有大师级的白牛，就跟恐怖了。当然，不用说都知道，这种组合是陆军霸王，除了空军外，没法破，所以对ORC的侦察很重要，一旦对手出空军，就马上出蝙蝠对空。有时会选择熊猫作为2英雄，同样有杀伤性魔法（比波的优势是可以对空），同样血厚。让ORC的这种战术成型，就非常难破了；当然想成型，更难。

4．正统流

也就是正统打法啦，祭坛－地洞－兵营－地洞－商店开局，升2本，先知（FS）外出骚扰或MF，2本后根据对手出相应2英雄和科技分支。

对HUM：大G+shaman+投石车，英雄选牛头（TC）

对ORC：大G+狼骑或飞龙，英雄选青蛙男或者熊猫

对NE：大G+投石车+狼骑，英雄TC，青蛙，熊猫，皆可

对UD：大G+shaman+狼骑或飞龙，英雄TC或熊猫（防秒，技能对小G 杀伤大）

5．TC猎头流

grubby的常用战术，依靠TC的战争践踏和猎头的点射，快速杀死对手单位。建筑类似，只是在兵营建造时同时建造BM战争磨房，后期大量的加强型嗜血猎头可以非常快的速度点杀单位，效率之高，令人费解。

6．TR（TowerRush）

本来不想作为一种战术的，但还是写了吧。

TR是传统开局的变种，在升级2本时造好战争磨房，2本后选择青蛙男为2英雄，然后带上4-5个大G，3-4个农民以及2-3个投石车，英雄身上带好，医疗药剂，小蓝，大蓝，速度卷轴。农民在对手基地外围开始造塔，投石车远远拆对手建筑，英雄召唤狼和蛇杖（保持在3-4个），一直挨到箭塔完工，然后慢慢向前推进，继续造箭塔，最后把对手困死在基地之中。

注意要点：尽量不死兵，没血往后拉，然后补，英雄没魔了暂时后退，让箭塔挡一阵，如果对手出攻城武器，优先用投石车砸，用狼咬。确定箭塔优势后，在箭塔后方做上商店，方便补给。同时查看对手有无分矿，以防对手反压。

7．其他战术

1）科多蝙蝠流：对抗HUM骑士和49时用

2）萨满巫医流：ROC时代的经典战术，当然现在没用了。

3）有待补充。

不死

FOV UD精神领袖

喜欢FOV那让对方生活不能自理的围杀，让对方感到无奈的霸道。



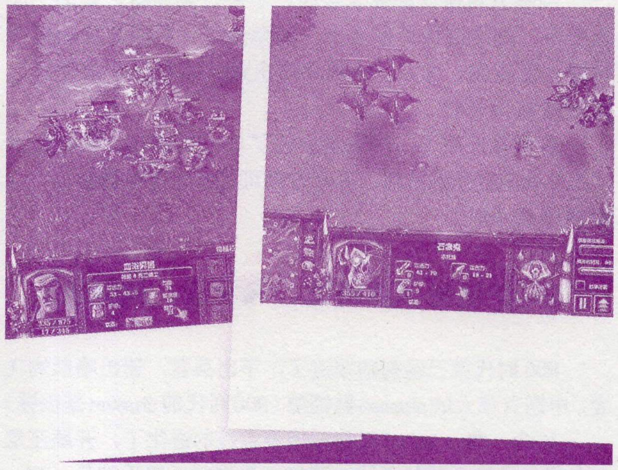
版本1.16， 对手MadFrog，地图LT。ESWC2004的夺冠让更多的人认识了FOV。

图为FOV巧妙的把闪电盾加到自己的小G身上，绕到敌军后面。

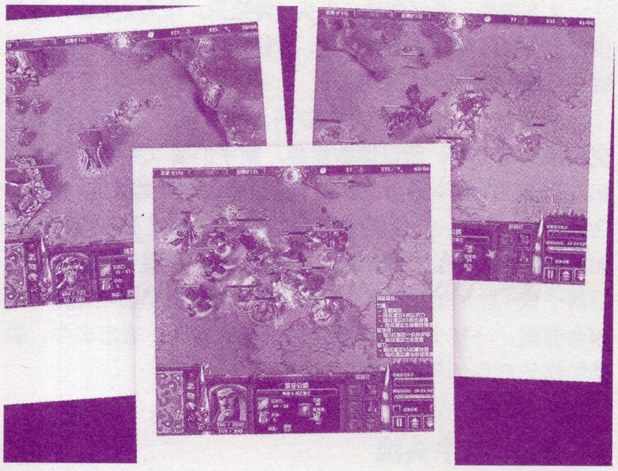


版本1.18，对手MOON，地图GW。05年6月的IGE，单DK速三本。左上为瞄准DH

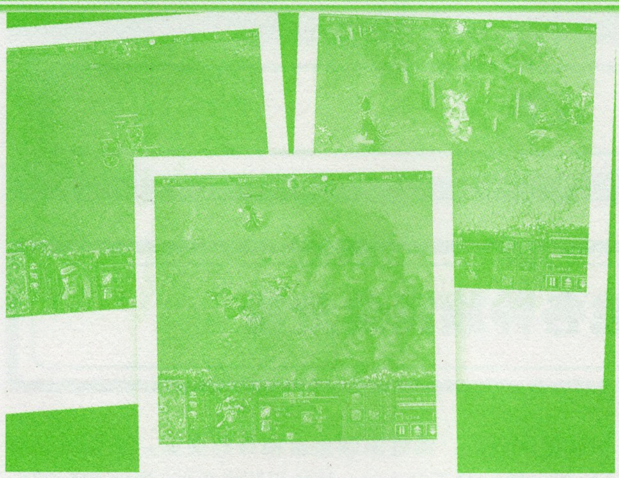
MB这个绝好的时机围之。接着围完DH围熊猫，忙的不亦乐乎。



版本1.18，对手Grubby，地图GW。这场令人窒息的对觉绝对是05年度最佳录象之一。DK濒临死亡同时升级，死亡契约，一个蜘蛛拯救了FOV。石象鬼诡异的飞行路线让毁灭者承担了大部分蝙蝠带来的伤害，随之对付飞龙。



版本1.18，对手Grubby，地图TM。ESWC2005不光有GW上那场经典之战，此役同样不可错过。最后FOV的蜘蛛部队面对Grubby的牛头人大军和4 5 4的3英雄毫不退让，DK和lich将火力瞄准3英雄。图为牛头人酋长 先知 暗影猎手的先后阵亡。UD’s hero is all!



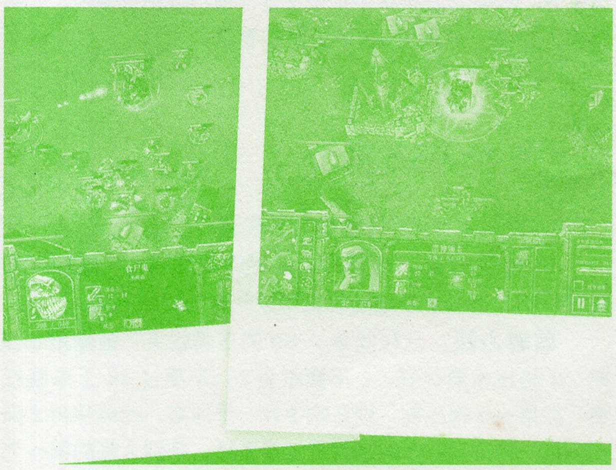
版本1.19，对手MOON，地图TM。第一次，第二次……当BM第四次倒下的时候，飞往新加坡的机票已经被FOV拿到了。



版本1.20，对手Tod，地图TM。SW2围杀VS围杀 FOV玩的就是心跳。当Tod看到FOV双英雄之间回程的来回传递时恐怕已经吐血了……



版本1.20，对手Grubby，地图treasureisland。在incup上二人相遇了。当FOV的围杀和天鬼同样诡异的出现时机发挥到完美时，Grubby只能打出“ESWC……”



版本1.20，对手Guangmo，地图GW。SW2之玩的就是心跳最强版！3点HP的DK杀完农民同时回程我们只能说“艺高人胆大”！



版本1.20，对手MOON，地图LT。05年末的CIG好戏。当MOON的回程地点被FOV猜到的时候，等待他的是满地的尸体；神秘的隐身小强打断6级变身DH的时候，比赛的结果已经不需考虑。



操　作

不死对战各种族完全分析

随着版本的变迁，魔兽已经升级到1.20版本了。不少的战术因版本的改动残留在了人们的记忆中。然而在电子竞技活跃的今天，有许许多多新人加入到了电子竞技的队伍中。我作为一名UD选手，也是电子竞技人群中的一员。UD作为冰峰王座的四个种族之一，似乎没有ne等其它种族战术的华丽与多变，但是UD三英雄的秒杀技是任何种族都畏惧的。下面我为大家谈一下我对UD的了解和看法。

UD vs HUM篇

hum打ud目前打法大致分为三种：

1.传统打法：也就是hum的万金油组合。这种打法比较原始，但由于万金油的实用性一直被沿用至今。

破解方法：比较简单--UD的王牌毁灭！前期用dk3陪，3陪技术要练好，1不要跟丢2，不要让dk上来就红血。如果hum来压制，则在家中升一个冰塔，始终保持2狗在采木，如果hum拆建筑就派侍僧去修，待到人族的第一个水元素消失后可以把hum赶走。中期hum的法师部队是ud蹂躏的对象，hum开矿就去杀他的农民，这个时候不要硬拼，想彻底阻止hum开矿基本不容易做到。后期拖到有毁灭+胖子的时候，估计hum也就快gg了。

2.机械流：这个打法hum对英雄的依赖性就低了许多。基本分为两种。(1)圣骑士+骑士+坦克流：初期hum首发圣骑士，带footmanMF，家中有塔开始龟缩，后期出骑士+坦克。这个流派hum的主要目的是强拆ud建筑，由于ud的建筑需要建在荒芜地上，所以ud不能象其他种族一样在地图任意位置建造。hum坦克的城甲相当能抗，造价便宜而且经验又少，无疑是拆城的好工具。圣骑士级别到3后还会来ud家里屠农，骑士高机动性，高攻，高防。配合圣骑士的圣光加血+避难权仗存活率相当高。(2)三英雄龟缩机械流：hum前中期开矿，疯狂立塔，不断扩张，后期坦克+飞机推建筑。

破解方法：前期DK进行3陪，因为是圣骑士首发，比AM首发好应付的多，DK能抢到不少经验。如果hum来压制则积极应战，人族在没有水人的情况下ud非常好应付。圣骑士来家中屠农就依靠建筑和小G进行卡位，让侍僧在基地和他周旋，把死伤率尽可能降低。ud可采取直接跳3本，出3-4辆投石车，配合毁灭+胖子。在基地外围2-3造个牺牲深渊做建筑保护，牺牲深渊造价相当的便宜，主要消耗木材，而一般ud是不缺木的！牺牲深渊拥有900的hp和5点防，无疑是最合适不过的建筑肉盾了！待兵力成型就可以与hum拼命了。对抗hum龟缩机械流ud可打的主动点，中期生产投石车我拆hum的分矿，hum的钱大多花在了塔上，兵力肯定不足。UD生产zz+后期出胖子，毁灭属于可出可不出的东西了。

3.hum3英雄＋飞机龙鹰骑士流：这是目前hum打ud最流行的战术，此战术hum早期或中期开矿，慢升3本，中期不断骚扰慢慢跟你消耗。3本后的hum可以说是非常的强大！依靠这个战术hum战胜了许多ud高手。破解方法：初期dk3陪，如果初期hum开矿，就拉上家里所有的g去屠农，能杀几个杀几个，不要拿小g和footman硬拼，否则吃亏的是你自己。此时ud的目的是拖延hum的开矿速度和科技进度。家中放下bv，生产zz。对抗hum的这个战术不要妄想以天鬼取胜，原因自己考虑！ud中期强行立塔开矿，此时就要看你的操作了，hum如果此时能够阻止你开矿的话，那你必须尽快的mf提升英雄等级，否则后期打的会很狼狈。后期，到关键了，关键点是第3英雄的选择和兵种的搭配。3发英雄目前有3种选择：PD,DR,DL.选择PD做3发英雄的话，兵种搭配上要以蜘蛛+雕象+少量胖子的组合，胖子的数量不要过多，熊猫要注意保护，身上需配备血瓶或无敌，有必要的时候需要单练。选择PD可以在交战时利用火焰呼吸对对方的空中部队做出最有效的打击，再配合蜘蛛的网和胖子，是制约hum此战术最有效的方式。如果选择dr或是dl，选择他做3发的话兵种组合又需要讲究一下，需要用到蜘蛛+少量雕象+3-4个胖子。选择dr或是dl，目的锁定在了对方的英雄上，可以利用禁魔或睡眠限制对方的英雄从而更好的保护自己的部队，有机会的话还可以秒掉对方的英雄。在这里我推荐大家使用dr做3发。原因有三：1.dr可以直接从酒馆买出，不需要建造时间。2.暗黑之箭作用巨大，可以增加我方的兵力。(hum此战术无驱散)3.禁魔技能作用巨大(第一技能首先升级禁魔)。hum有大量飞机的时候，雕象不要轻易的变毁灭，这个时候集中火力秒对方的hero。试自己的操作与对方周旋，平时多练习对蜘蛛的驾御和操控能力。蜘蛛的存活率直接决定你的胜负！

打HUM的要点：利用小强的穿刺打乱hum的阵形，利用3连杀秒对方英雄，多做侦察观察分析hum的战术和分矿，hum开矿则去屠农。

UD vs NE篇

UD打NE的打法基本是两种形式。

1. 天地双鬼　　2. 蜘蛛流。

1. 天地双鬼的打法： 这里真的不想再多介绍什么了，天地双鬼的打法可以说是老掉牙的话题了。在这里不做过多的介绍。主要说一下初期UD对NE的rush。在TR这样的图上如果ne和ud为与近点，那NE90%会遭到UD的rush，有时NE甚至忍痛割爱放弃DH而首发中立。DK出来后卖掉回城直接双地穴对ne进行RUSH.RUSH的时候要注意小G不要编为1队，以免火力集中造成浪费，分成几组去咬ac，把ac从NE的家中往外赶！召唤出来的骷髅就去砍wisp。红血的小G尽量的往回拉保持有生力量。另外要注意的是练好围人是绝对必要的！FOV的RUSH给人的感觉是那么的如火纯清啊。

2. 蜘蛛流： Gstar流传开后，用蜘蛛打NE的UD完家不在少数（Gstar流的目的是前期依靠3只zz速3本出高级兵种与NE对抗）。NE2发pd对抗蜘蛛明显的没有成效。估计那些ne是被天鬼吓怕了2发PD成了他们的习惯，NE高手大多会选用2发娜珈海妖对抗zz流。zz流打NE，dh的mb技能很让uder头疼，使得DK不能对zz进行有效的保护，所以初期DK应尽快把魔消耗掉。用zz流打ne比较灵活，你可以选择用zz打下去，不过要把握好进攻时机。也可以选择zz+车子或者胖子的过度。选择什么战术那就依靠你个人的打法和对当时局势的分析了。

打ne的要点： 交战时如果发现dh身上没补给品第一时间秒杀它。如果用天地双鬼打群加血的使用是关键。dk身上配备好无敌和蓝瓶，以免对方见面来个火力集中指向dk。打熊鹿组合多多利用毁灭的吞噬魔法技能。如果对抗纯小鹿部队一定要给自己的队伍中加车子，不要老抱着胖子不放。多多侦察ne的分矿。

UD vs ORC篇

话说ORC，说实话相当头痛，ORC在某些程度上确实把ud克制的很死。有诸多知名高手对抗orc喜欢用蜘蛛，1本orc来骚扰ud也就是拼拼操作，操作好的话基本杀不死对方的单位，召唤生物除外！记得在拼操作的时候先杀狼，狼的经验确实非常的爽而且一级狼非常好打。orc初期骚扰的目的是限制ud英雄的等级，因为DK到3对orc形成的威胁很大。对抗orc,UD的打法：最常见的是蜘蛛毁灭流，另外有小G毁灭流（也要补zz），冰甲蜘蛛流，还有不太常用的FOV流。

蜘蛛流可分为两种形式。稳健型和科技型。（小提示：蜘蛛流打法阵型相当关键，一旦被对方冲散请立刻tp）稳健型蜘蛛流可以以sweet为代表，前期出4只zz后开始跳本，待基地升到三分之二时对ORC进行一波压制（此时正是orc建造BE的时间，TC在祭坛还在训练中），这波压制对UD非常的重要，可以拖延ORC出狼骑的时间。中期发现orc开矿也不要心急，等后期毁灭出来再算总帐吧。科技型蜘蛛流ud前期2zz立刻跳本，然后不断补蜘蛛，二三本连跳直接攀毁灭。此打法科技跳的很快，MF不够的话会有种金钱短缺的感觉。现在打orc比较流行的打法还有冰甲zz流，这个战术非常适合打orc的近战部队，并且中期和orc有得一拼，合理的利用冰霜护甲（手动）+钻地+DK大便，有效的提高了zz的作战能力并且使zz得到了更好的保护.再配合骷髅棒的使用对ORC来说确实打击是非常的大.（怎么说打击是非常的大呢?那是相当的大啊）

狗流打orc机动性就高了些，前期操作好可以围杀大G，狗流也可分为两种。一种是速毁灭的打法，相信大家对此打法比较熟悉在这里不做过多介绍。另一种是：DK+DL（或lich）+狂狗+zz+少辆车子的打法。这种打法Gostop对抗Zacard的时候使用过，被收录到了十大经典战役之七，Gstar对抗XiaoT时也效仿过，不过输了~。那么这样的打法有什么优势呢？

1. 狂狗的机动性高，zz网下的飞龙可以很快被消灭。
2. DL的睡眠可以限制ORC英雄TC的发挥。
3. 双光环对UD队伍提供了更好的保护。
4. 合理的利用群加血可以大大提高队伍的存活能力.此战术比较容易掌握，战术的关键是对ORC进攻时机的把握.

战术的缺点是UD秒杀技能减弱了，不过对抗ORC此战术是相当可行的。

FOV流（天鬼毁灭流）战术比较极端，是指UD利用纯空中力量与ORC对抗，天鬼看飞龙，毁灭骗蝙蝠的打法。这个打法我队的Mad&m@mmoth做过此战术的详细介绍，大家可以去查一下。但是这个战术有许多不足而且需要眼疾手快，不推荐大家使用此战术。

UD vs UD篇

内战打法比较乏味，推荐使用lich带狗2本天鬼的打法，UD内战空权的争夺太激烈了。一个小小的失误都是致命的!任何种族内战都是拼操作和意识，如果排除了运气成分，那么谁对种族的了解深刻则取胜的把握就越大.然而运气在赛场上往往充当着相当重要的角色。

写到这里使我想到了处于颠峰时期的MaDFroG和Grubby的世纪之战，如果不是因为Grubby的苦工挖通了树林的通道（不知是有意还是无意）使得电脑对路径做出改变，那么获剩的人必定是MaDFroG，然而比赛是没有如果的。这场战役对魔兽争霸做了一个相当好的诠释，魔兽经历了最原始的单纯战术的打法到一拼操作---拼意识一拼心理素质的阶段，心理战是魔兽的极限阶段，只要将自己的心理容入到魔兽中，打出的比赛才会显出一种大气，因为里面包含这属于你自己的东西。自从接触魔兽，我就把MaDFroG作为自己学习的对象。因为MaDFroG打的比赛，没有固定的风格（包括建筑上），他用兵的战略战术都是不定的。记得在他那界夺冠的暴雪精英赛上，他控制的个位数HP的DK仍然敢再对方面前晃来晃去，狙杀着对方贫血的单位；空中的飞舞的石象鬼看似离dk很远但始终在邪恶光环的笼罩之下；招牌式的双线骚扰对对方进行着只能顾此失彼的补救；华丽无比的多线操作让观众目瞪口呆。在当时看MaDFroG的rep是一种精神享受，他的大局观的把握仍然是值得我们学习的典范。

不死族破解人族各类战术详解

人族对战不死族，大多数玩家认为不死族克制人族，这是为什么呢?究其原因是人族的思想保守所置，人族的玩家过分依赖战术万金油(大法师+山丘之皇+火枪手+男巫+女巫的组合)，万金油组合需要良好的阵型才能发挥威力。而不死族的毁灭者是男巫+女巫的克星，吃尸鬼和巫妖是火枪手的克星，地穴领主是阵型的克星，在如此的情况下，人族的惨败是必然的事情。

然而现在人族的玩家都已经明白了这个道理，对于不死族3级基地毁灭者+吃尸鬼的打法，开创了不少针对性的打法，比较有效的战术有：

1. 圣骑士速练LV3后屠农的打法。
2. 圣骑士+山丘之皇的“双T”打法。
3. 龙鹰+狮蹴的打法。
4. 大地图上疯狂造塔开矿的打法。
5. 骑士+飞机(狮鹫/龙鹰/坦克)的打法。
6. 坦克强拆的打法。

针对这些打法，我跟国内高手们研究后，得出以下的对应方法：

1. 圣骑士速练LV3后屠农的打法

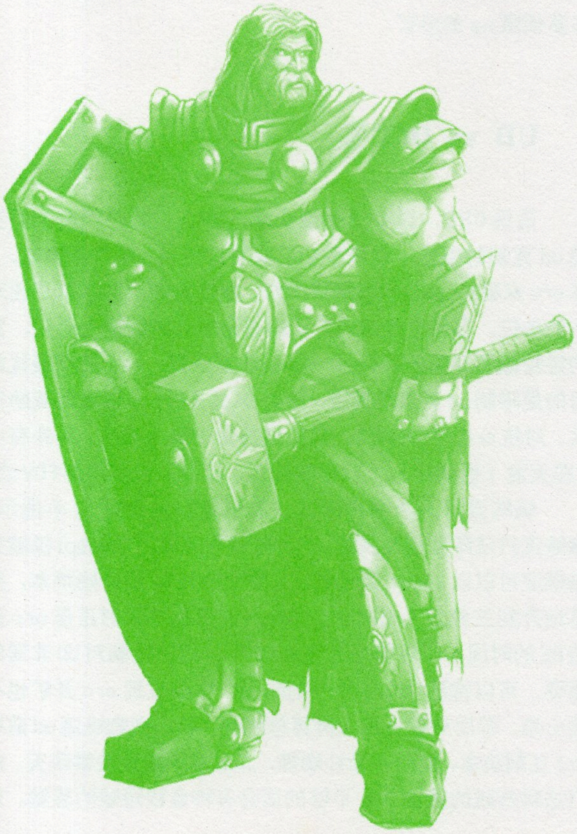
跟这种打法的人族对战要及早发现。不死族对战人族，侦察很重要，死亡骑士前期不管对方是什么英雄，也要跟着他，他去练级的用死亡缠绕抢怪物的经验，骷髅找机会杀杀红血的单位，不要恋战，不要硬拼，注意死亡骑士不要掉太多的HP，操作好点的朋友可以考虑双线吃尸鬼练级。只要前期死亡骑士跟着对方的圣骑士，对方想练到3级估计不可能，一级的神圣之光来杀不死族的农民，估计也是不太可能。跟到人族的山丘之皇出来或者死亡骑士没有HP或者魔法的时候，死亡骑士就应该撤退。家里的2级基金应该早就升级完毕，造个阴影吧，跟着对方的大部队，他练级去抓他，他来压制我们就DK+Lich双骷髅杖召唤。先召4个，等CD完后，再召4个，一共DK+LICH变出8骷髅后带G一涌而出，这个是绝对神招!(另外一点就是发现了对方是圣骑士首发的话，家里的建筑要尽量把金矿围起来，看见对方LV3圣骑士来杀农后，那个位置有空隙的就用吃尸鬼站在那里，按H。牺牲吃尸鬼比牺牲侍僧要合算得多)

2. 圣骑士+山丘之皇的“双T”打法

跟这种打法的人族对战也是要前期死亡骑士跟着他，限制他的练级很重要。如果对方是山丘之皇首发的话，只要站在远处准备用死亡缠绕抢经验就行了。后期双方的英雄都高等级对秒杀的时候，不死族建议造女妖法师，升级专家级后有技能魔法盾，可以抵消300点魔法伤害，绝对是人族双T的天敌。2级基地好了后要去人族家里去看看，也可以放个骷髅去看，了解人族的科技走向，人族是2级基金的话，肯定是万金油打法，速3级基地爆憎恶吧。如果对手是3级基地的话，注意看有没有狮蹴笼了，没有是骑士，有肯定是龙鹰+狮蹴。针对人族不同的兵我们对应出双克的兵种就可以了。

3. 龙鹰+狮蹴的打法

上面说到了，如果人族是速3级基地并且放下了狮鹫笼的话，肯定是龙鹰+狮蹴的打法，这时候不死族就应该出蜘蛛，并且研究好网后带上吃尸鬼(注意留2个在家里挖木就行了)去人族家里压制一波，因为人族3级基地那时候肯定没有好，兵种只可能是步兵加龙鹰，吃尸鬼+蜘蛛绝对占尽了便宜，那一波一般能对人族造成不少损失。看见人族的第三英雄或者狮蹴出来以后，不要恋战，等到自己的第三英雄出来和毁灭者研究好了以后再去跟人族开战。这里不推荐用石像鬼对战龙鹰，虽然可以用黑暗游侠的沉默配合，可是人族转型出飞机的话，不死族会很难受。第三英雄可以用熊猫，练到LV3后配合恶妖的NOVA，绝对是空军的恶梦。



4.大地图上(如Lost temple)疯狂造塔开矿的打法

面对这打法，前期吃尸鬼强行压制人族是不明智的。一般在人族的分矿建造其间杀点农民就可以了。杀农后(也可以一边杀农一边双线)自己也去开矿，人族疯狂造塔，兵力自然不多，不死族前期绝对能守住分矿，有了矿后，速升级2级基地，2级基地好了后立刻出阴影到处看人族是否有开第二片分矿的意图。家里建议爆石像鬼，因为人族2级基地能在商店里买快速建造的塔，可以在很短时间内建造一堆塔，塔好了后要阻止人族开矿几乎不可能。而石像鬼正好是建造中的塔的克星，能对只有300多HP的塔造成2倍的伤害。要点是阴影要多造，人族没有飞机的就派一个跟着他的大部队，一个在人族家里看人族的科技走向。有飞机的话多半就是骑士+飞机(狮鹫/龙鹰/坦克)的打法了。

5.骑士+飞机(狮鹫/龙鹰/坦克)的打法

如果情况是前面所说的，不死族成功开起了一片分矿，金子自然是够的，那么对付飞机就算使用石像鬼也可以了，注意升级一下石像鬼的防御和石像化(需要3级基地)，交战时候多买群补使用就可以了。建议不死族是憎恶+石像鬼+十胜石雕像(威胁少的时候变身)的组合。可以对付骑士+飞机(狮鹫/龙鹰/坦克)的所有组合，对方空军多，我们多点石像鬼就好了。(小提示:石像鬼群体没有HP和没有群补的时候，应该全体石像化，英雄有危险就立刻回程。飞机不像石像鬼，要补充HP不容易，石像化的石像鬼回血速度很快，不需要多久就可以再跟人族的飞机拼了。那时候估计人族大半的飞机还在着火呢)





6.坦克强拆的打法

如面对人族爆塔起矿后，用大量的坦克来拆不死族的基地，另一边继续暴塔开矿的话，建议不死族用远古的战术:骷髅海!家里只要放上2-3辆绞肉车，再加上3-4个骷髅法师，估计人族的坦克来多少都是经验。(小提示:在基地的外围多建造牺牲深渊，可以起到很好的卡位作用。75的金子150木却有900的HP，5点防御，绝对是建筑物的肉盾。有了这些肉盾和骷髅海的配合，放心家里去阻止人族开矿吧!

最后再写一下对付人族的总体思路和操作

前期死亡骑士最好快速练到LV3。3英雄加吃尸鬼加十胜十雕像在山丘之皇没LV3的情况下可以和人族拼杀。LV1-2的山丘之皇可以不用群补。山丘之皇LV3最好等1.2个憎恶。。如果已经转行憎恶部队。一个骷髅看到人族基地只有2级?那就暴憎恶吧。决战只需要把死亡骑士定在后面只给巫妖和地穴领主加血就可以了。如果人族已经3级基地。转行毁灭准备决战。

有些人说不死族对人族吃尸鬼死太快还没有冲进去就死一半，打了一会火枪手又死一半，结果打半天别人牧师一加全回来了等于没打，吃尸鬼还死光，山丘之皇头上冒金光，这是为什么呢?因为人族打不死族就是靠阵型，你吃尸鬼走过去给山丘之皇雷霆一击减速和群伤，而且使你的吃尸鬼不能接近火枪手。这时候地穴领主一定要多用E，所以这就是为什么地穴领主一定要带魔法瓶的道理。宁愿不要给巫妖也要给地穴领主，但是因为地穴领主是第3HERO所以等级低，死亡骑士一定要把它保护好。阵型再好的人族在被你E了3，4次以后，吃尸鬼冲了2，3次以后还能好吗?

总结:不死族的英雄是让所有族感到害怕的，在很多早期的录像中，我们经常可以看到三个高等级亡灵英雄依靠个人能力摧毁对手一支部队的情况。然而现在英雄杀手一时间成为了众英雄纷纷抢先杀死的对象，人族有山丘之皇+圣骑士的双T，夜精灵有守望者+熊猫，兽族有剑圣+牛头人酋长。究其原因，不死玩家对英雄的过度依赖导致，所以我们要提高，要对付别族的针对打发必需研究不死族的兵种，唯有针对兵种组成的的兵种才是真正的Undead。

当今的不死族天王全面介绍(精彩)

1.FOV——目前是综合实力最强的UD，前期对狗的控制达到一定境界，在以前有伐木步的时候，可以熟练的控狗多线作战(不只是双线MF)，类似于现在MOON的女猎手多线牵制.招牌动作：小狗在逃跑的时候可以瞬间操作使小狗跑象3个方向(现在伐木步没了，他的很多绝活出现的也少了).最近他自己在对付ORC的时候，但DK速出毁灭的打法给其他UD提供可一个很好的思路，虽然不是一个新战术.参加欧洲一些线上比赛对付ORC基本全胜(除了2次决赛里输给GRUBBY)

大局观.意识：9.5
围杀操作：9
战术创新：6
开矿：7
高人口决战操作：9.5

2.SWEET——最近状态完全不在，缺乏创新使自己过于被敌人了解，惟有对毁灭者的控制还能看出夕日鬼王的风范.招牌动作：英雄带毁灭者的HITANDRUN，特别是打HUMAN的时候，多次在局面被动的情况下用毁灭翻盘，其中经典的是对WCB_RAINBOW的3场比赛，都是在3本后第一波攻势被挫败，敌人开了矿的情况下，靠3HERO+毁灭者神奇的翻盘.操作之精细不愧为大家的偶象。

大局观.意识：9
围杀操作：9
战术创新：5.5(有几次在自己短暂的优势期果断的买冷门的中立英雄为自己带来胜利)
开矿：7
高人口决战操作：9.5

3.REIGN——把UD的操作带到一个新的境界，每场REP都给我们带来一次操作上的享受(无论输赢)，对付NE天地双鬼来回穿梭调整阵型完全体现出这套战术的精髓，对付ORC小G+蜘蛛打大G+飞龙经常是人口略势但是全歼对手，这就是UD的精髓与气势.但是最近多次被对手拿钱砸死，看来对敌人的经济压制需要重视一下.招牌动作：人口明显略势下通过神奇的操作击溃敌人，在地图任何一个角落都能做出另人叫决的操作。

大局观.意识：8
围杀操作：9.5
战术创新：6(对NE的双光环G+雇佣兵，可以完全打乱敌人的战术思路)
开矿：6
高人口决战操作：9

4.LUCIFER——鬼王LUCIFER，NE的客星，天地双鬼的始作俑者，发挥稳定，战术多变，特别是对付NE时，打的流畅自如.招牌动作：对付NE时2本DK+LICH+天鬼的骚扰，这同时自己的扩张，总能在这一阶段彻底瓦解NE的防线，颠覆UD打NE的传统略势，搞的敌人疲于奔命，不肯GG的NE会在郁闷中赢来UD3HERO+高级兵种，直接被吓退。

大局观：8.5
围杀操作：8.5
战术创新：7
开矿：7.5
高人口决战操作：8.5

5.MADFROG——传说中的人物，无论退役也好，复出也好，都是UD的一面旗帜.他的打法凶猛，意识淫荡，冲劲足，DK骚扰经常把敌人搞的丧心病狂(特别是DK红血的时候也要磨蹭半天才肯走，能多占一下便宜就多占一下)招牌动作：开矿后4地穴出兵(这绝对够招牌)，打NE时漫天天鬼把敌人骚扰到死，完完全全的骚扰到死，见面后3英雄第一时间连杀魔法释放的气势和效果，总能使自己占得先机，对付HUMAN开矿的骚扰使敌人的分矿完全变成累赘。

大局观：9
围杀操作：9.5
战术创新：6.5
开矿：8
高人口决战操作：9

6.GOSTOP——WC3联赛中MYM最稳定的得分点，但是属于那种遇强不弱，遇弱不强的类型，有时会莫名其妙输给一些无名选手，但是状态一来就无人能挡.几个月前，ZACARD打UD几乎百战百剩，在FOV，SWEET，MADFROG都拿其没有办法的时候，GOSTOP挺身而出2:0漂亮的拿下ZACARD，而且2盘打的ZACARD毫无还手之力，给所有UDER带来了极大的信心.几周前，IGEUD队打NE队时，MOON势不可当的连续，快速的做掉FOV，LUCIFER，SUSIRIA3个天王后，又是GOSTOP挺身而出，自己看家本领蜘蛛流全场打的MOON处处被动，最后拿下MOON为UD打回一些颜面，真的可以称的上巨人杀手.招牌动作：自己的蜘蛛流风格，2本双兵营暴ZZ，很少有人敢这么用的，基本都是打3本。

大局观：8
围杀操作：9
战术创新：6
开矿：6
高人口决战操作：8
不定因素：10

7.LOVE.HANA——可以说是UD的最局观赏性的玩家，自己独创的3HERO，变态的围杀技巧（真的很变态），虽然名气合实力与前几位有差距，但是绝对称的上天王，而且大家在RN上看到的UDREPS，他的可能占大部分吧招牌动作：就是围杀，强行围杀，见到就围，一围就成，经常看到DK带G追个大法追了N久后漂亮的围住，敌人正在庆幸自己先知没有被围住的时候，一只大G不幸被围，正在惋惜的时候另一只大G又不幸遇难，于是干脆全体往家跑，可是DK光环下的小G楞是追上先知强行围住，无奈红血回城，准备喘一下气的时候DK冲进家里又一个C做掉先知，这就是HANA经常为我们带来的表演.另外就是他最有名的3HERO，对ORC，大家都知道我就不说了.（UD内战他也是坚持自己的DK+LICH+DL的组合（先出DK）但是发现他好象有一个弱点，就是从来不出空军，打NE也是3HERO加狗。

大局观：8
围杀操作：!
战术创新：9
开矿：6
高人口决战：8

8.ANAS——中国第一UD，打法稳健，思路明确，UD内战很强（特别是打韩国UD），感觉对道具很重视.目前还没发现什么招牌动作。

大局观：8
围杀操作：9
战术创新：?
开矿：7.5（时机很好）
高人口决战：8





针对熊猫MF的速熊战术

其实这个战术是运用在水平相当的2个选手中的！而且UD选手对G的控制要相当的好！主打思想就是双光环G！你要做的是牵着NE的节奏走！让他来适应你！

主要做法：开局，BCBZBA，后出BA原因是你要先去探路，知道NE是召唤流开局还是DH的骚扰流，这个是开头最关键的，然后发现是出DH的！则家里开始出DL！DL出来后先躲进基地内部，派一个G在基地附近搜索WISP！看到就要搞掉！这个很重要！记得升级冰塔在BR好了之后DL买好骷髅，并且召出2个后就带G去MF！如果DH来3陪，你要做的就是E，然后小G过去M住！记得把DL拉开一定距离！防止被DH抽到！一般这个样子可以逼掉一个TP。然后你就可以去MF提高DL等级了！这个时候你会说，DH也去MF了！对啊！就是要他去MF！他MF了，等他PANDA出来了，PANDA怎么和AC去MF提高等级呢？如果DH继续来骚扰，你不要慌张！让他来！你要做的就是E和M！速熊的NE对WISP的数量很依赖！一般上来WISP不会很多的！他WISP前期爆掉太多！绝对在中期会限制NE的木头的！然后在DK出来后家里升级3本，然后出女妖和车子！记得放一个车子在基地内部给女妖补蓝！然后出少量的ZZ，既可以暂时充当中期的肉盾也可以攻击NE家用来驱散魔法的小鹿。中期一波是关键！女妖要加好魔法盾！对方DH超过3级，那DL就睡DH！熊猫和DH不可能在这个时候同时3级的！然后女妖占据熊吧！应该这一波可以占据2个熊的！然后有了熊！你就可以放心去MF！让DL更快的到LV5了！如果对方召唤了游侠，那你也去召一个！一般沉默和睡眠同时上来！对手是来不及驱散的（这点不要和我说你们的理论！手再快，意识再好的NE也很难做到的，GSTAR在BN上打了数十盘的经验总结）所以肯定能抢到熊的！决战的时候你家里应该有几个ZZ，2个高等级的HERO，几只熊，毁灭，车子……这个时候你要做的就是ZZ打小鹿，毁灭打熊，HERO的互相限制了！还有！这个时候的DK不要吝啬自己的死亡缠绕！因为你的熊是不能补血的，ZZ是辅助兵种DK要做的就是不断的去C对方的红血的熊！双光环熊很牛的！还有种假设就是像昨天SUHO那盘，NE转小鹿了！你钱宽余的情况下可以补个BC爆ZZ！出1、2个胖子做肉盾。钱不多！像昨天那样就只能转冰龙来拼了！一般UD在中期的时候可以开出分矿的！GSTAR昨天分矿没造防御！很亏不然昨天后期应该是ZZ流打小鹿的还有个关键是有机会的话就去围杀敌人的HERO！这个战术的关键就是HERO等级无限压制对手NE的HERO！因为占据熊是没经验的！反而这个时候的熊会成为对方的EXP！还有ZZ的钻地很有必要研究！不然被小鹿一个个追杀很惨！差不多就这个战术吧总结：1、初期，晚出DL，初期对抗DH的骚扰2、中期，单练DL，迅速提高他的等级，家里出大师级女妖3、晚期，和NE换经验！看谁先到LV6！

睡眠技能的完美操作

睡眠：意识的较量

根据不同的比赛情形和战术需求，选择不用的睡眠技能用法是十分重要的。通常有两种使用目的：攻击性的和防御性的。攻击性的睡眠战术通常先睡住对方的英雄或单位，再围杀它。而防御性的睡眠战术则是为了减少自己的伤害和一些其他的目的。

攻击性的睡眠战术包括：

对付敌人英雄的骚扰，躲避敌军，在战斗中出其不意的围杀！

防御性的睡眠战术包括：

·在一场决定比赛胜负的战斗中，逼迫对手回城而延续比赛。

·在一场大战的开始之时，施放睡眠技能会让我们占得先机。如果你睡住了对方的英雄，则对方被迫会进行许多防御性的微操，而使你的部队更加安全。睡住一个牛头人或奇美拉也让你一开始就有了5个人口的优势。

·对付那些会给你带来麻烦的单位。通常说来：在一场大战中，你应该首先睡住TC(牛头人酋长)，阻止他施放地震波。但如果你要逃跑，则应该睡住阻挡你的狼骑或NAGA，而不再是TC。很多时候，在我选择DL与熊猫的组合时不知道该睡对方的英雄还是单位，我会选择单位。在战斗中的具体应用要取决于对手的部队组成(例如对付AC+风德的组合，我会睡住英雄)。我会对对手的大量飞龙施放醉酒技能，然后会睡住对手的灵魂行者防止它的自爆。但最终TC还是会施放他的地震波，无论如何，你不能仅仅依靠睡眠来阻止地震波，用憎恶代替食尸鬼是个不错的选择。战斗初期控制住TC可以获得先机，但你要一直睡住他！另外一个例子就是：睡住对手正在吞噬自己憎恶的科多兽。

·作为一种“万能魔法”包括：

1、当你即将取得一场比赛的胜利，睡住对手的英雄，防止他回程以保存他的残余部队。

2、当对方的英雄要偷取你的宝物时，睡住他！

3、在你MF或逃跑的时候，要睡住对手最有威胁的单位(如狼骑)以保存你的力量。

·作为一种“心理战”武器，你可以用睡眠技能欺骗你的对手。在战斗的初期(例如中前期的小规模遭遇战)，许多玩家都认为你会选择睡+围的战术来攻击他的英雄，而做出迅速的反应(例如控制他的单位靠近英雄或控制他的英雄快速离开)。这时，你可以施展你的心理战术，睡住对方的一个单位，让对方产生一种错觉——你很粗心，你不是一个很优秀的对手。而当你瞄准他的英雄第二次，第三次施放睡眠技能时，他会感到措手不及，而被你轻易围杀。

·作为一个“部队控制者”。睡眠技能可以用于对付一个群体，更具体的说，就是选择你最想消灭的单位。所以，你应该选择脆弱的单位(例如一个已经红血的牛头人)或最具有威胁的单位(例如一群被醉酒击中的飞龙中幸免的那只)。

·突破“肉盾”防守，典型的应用是在对付大法+火枪手+casters的组合中：人组依靠水元素作为肉盾，睡住它，不仅可以停止它的攻击，同样可以使你的兵不再对它做无效的攻击。这要比你比花很多的微操作把食尸鬼一个一个的挪开有效的多。

·引发“操作噩梦”。这是一种十分精巧的用法。当对方的英雄没有攻击，而是移动位置选择适合的施法地点的时候，你睡住他，从而打乱了对手一连串的攻击计划。他是重新想他下一步的计划，还是不进行任何操作——等待2秒钟的无敌时间然后打醒他的英雄？当然，即使在这之前对手在操作他的英雄，2秒钟也是必须等待的。这时，他是进行别的操作，还是返回来打醒他的英雄？如果对手不再操作英雄到施法位置该怎么办？如果对他再次施放睡眠魔法又怎么办呢？

当采用DL+Panda的组合时，应该如何进行操作呢？通常情况下：你会集中火力，利用憎恶来打击敌人。但我还有一种微操作的方式：利用2-3秒钟仔细观察战场的形势，然后合理的施放睡眠技能。很多情况下，我感觉自己控制着整场比赛的节奏，尽管对方在任何地方都在疯狂的操作，但我对比赛的理解却使我更胜一筹。因为对方的反应都在你的掌控中，睡住了对方强大的单位，你就有机会占得先机。

基本使用原则：

·如果你确信要杀死对手的英雄，迅速采用睡+围的战术。

·在你基地里的一场生死战中，你已经处于劣势，争取睡住对手的英雄逼迫他TP回城，也许你会损失一些食尸鬼，但却不是整场比赛！

·如果你的对手很强大，很会保护他的英雄。你不能像平常那样睡+围而取得胜利。不要着急，在他精心操作主英雄的时候，他的二英雄也是你不错的围杀对象。

·睡眠技能要有策略的使用，如果不管情形一味使用睡+围的战术，那你还是会丢掉许多比赛。

·要为取胜最后的决战留下充足的魔法值。

总　结：

在魔兽玩家中，使用DL的并不多，但如果你和他们交手，你一定会被他们巧妙的睡眠技能使用搞得郁闷万分，并且不断的抱怨它打乱你的战术！当选择DL+Panda的组合时，睡眠会显示出更大的威力，这已经给我带了很不错的效果！



正确认识微操

大多数魔兽玩家，无论是不是使用不死族，几乎都听说过“天地双鬼”这个战术，这是由Cherry.Lucifer首创，与蜘蛛流齐名的不死族战术，尤其在对抗暗夜精灵方面效果极为显著，然而其对于操作的高要求，却使得许多小鸟们在盲目模仿高手的过程中屡屡受创，针对这个战术的基础我写了这篇贴子，希望对不死小鸟们有些许的帮助，当然其中存在的缺陷与不足还望前辈们多多指教。

（一）什么是天地双鬼

一般认为，所谓天地双鬼战术，是指在兵力搭配上，地面以食尸鬼、空中以石像鬼为主要战斗力量的一种不死族战术。通常情况下，这种战术需要三英雄的配合。而根据后期兵种的变化搭配，则可以细分为双光环型、骷髅海型、毁灭型、蜘蛛型天地双鬼。

（二）天地双鬼的特点

首先来看一下天地双鬼的能力——

1 食尸鬼

训练费用——120黄金、2人口
攻击类型——普通
攻击方式——近战
地面攻击——平均13.5（17.5）
空中攻击——无
攻击间隔——1.30（1.05）
射程　——近战
护甲类型——重甲0(6)
移动速度——中等(270)　快（350）
生命　——340
生命恢复——邪恶光环、荒芜之地
训练地点——地穴
训练时间——18秒
白天视野——140
晚上视野——80
需求　——无
单位级别——2

2 石像鬼

训练费用——185黄金、30木材、2人口
攻击类型——普通（对空）、穿刺（对地）
攻击方式——近战（对空）、远程对地（对地）
地面攻击——平均19.5（27）
空中攻击——平均65.5（82）
攻击间隔——1.4（对空）、2.2（对地）
射程　——近战（对空）、300（对地
护甲类型——无甲3（9）
移动速度——快（350）
生命　——410
生命恢复——邪恶光环、荒芜之地
训练地点——地穴
训练时间——35秒
白天视野——140
晚上视野——80
需求　——坟场
单位级别——2

通常情况下，天地双鬼具有以下优点：

1、高机动性。食尸鬼升级狂热以后，配合邪恶光环，在地面上，其速度几乎没有任何兵种可以与之匹敌，抛开攻击不谈，仅仅在气势上就有了压倒敌人的优势，尤其在面对蜘蛛和火枪手等对阵型要求十分严格的远程兵种时，狂热的食尸鬼群更成为迅速冲破其阵型的利器，在理论上就等于仅仅花费100金子、150木头和45秒的升级时间，买到了可以无限使用的加速卷轴。而石像鬼本身亦属于高机动性的空中兵种，虽然说空中兵种多数均具有较高的机动性，然而邪恶光环的加速作用却是UD得天独厚的一大优势。



2、造价低廉。食尸鬼是四大种族中除农民外造价最为低廉的兵种，120 黄金，无需木材，18 秒的建造时间，闲暇时间还可以集体采木，在最短的时间内囤积大量木材，而作为空中力量，石像鬼的造价也远远低于人族龙鹰与兽族飞龙，双地穴的情况下极容易量产成群的石象鬼。

3、低人口占用。食尸鬼与石像鬼均占用 2 人口，低人口占用意味着同样人口的情况下，较之高人口占用的敌人，你的部队十分容易达到海量（看看 HUM 爆直升机就知道海量的低生命值单位也极其恐怖），在气势上就先把敌人吓倒，而且减轻了经常回家补人口的烦恼。

4、攻击类型互补。通常情况下，远程兵种多为穿刺攻、中型护甲，而对于普通攻、重型护甲的食尸鬼而言，无论是从攻击上还是护甲上都会对远程兵种造成一定程度的克制，而重甲的食尸鬼惧怕魔法部队，尽管法师的攻击力并不高，但打在重甲单位身上的加成效果是不小的，尤其对于食尸鬼这种低生命值重甲单位来说更是如此，法师部队虽然脆弱，但一般藏在阵型的最后，要靠食尸鬼冲破阵型消灭他们并不容易，而空中穿刺攻的石像鬼则可以对无甲的法师部队造成有效的打击。

而同时，天地双鬼也存在着以下缺点：

1、低生命值。除暗夜精灵弓箭手以外，食尸鬼的生命值为初级兵种当中最低的，而石像鬼则是四大种族中生命值最低的空中单位（要有人非说虎妞那 90 血的无敌猫头鹰也算的话我也没办法……），低生命值单位作战需要依赖数量的优势，而针对这样大的数量，许多威力惊人的面杀魔法如暴风雪与火焰呼吸等等，可以在极短时间内消灭大量的低生命值单位。

2、对操作要求较高。通常情况下，生命值越低、护甲越脆弱、机动性越高的单位，对操作的依赖越大，要求越高。而天地双鬼的组合无疑要依赖高超的操作水准，才可以发挥其本来威力。具体内容我会在下面讲。

（三）天地双鬼的战斗流程

一 天地双鬼的开局

通常情况下，此战术的开局并无特殊之处，基地训练 2 个侍僧，食尸鬼采木，选择一个侍僧先后分别建造地穴、通灵塔和祭坛（BCBZBA 开局），还有一种开局的建造顺序是地穴、祭坛和通灵塔（BCBABZ 开局），早放祭坛适合喜欢 3 陪、骚扰的玩家，而早放地穴则适合早期的 MF。地穴建造完成以后立即开始训练食尸鬼，在英雄走出祭坛以前，可以派一个食尸鬼去做早期的侦察，其余的食尸鬼采集木材，在人口快要抵达上限时及时补造通灵塔（通常与上限相差 4-6 个人口时即应该补造通灵塔，食尸鬼训练时间为 18 秒，而通灵塔建造时间为 50 秒），另外尽可能早地放下商店。当英雄走出祭坛时，应该已经训练了 4-5 个食尸鬼，可以带着这些食尸鬼去进行初期的 MF，最好能在食尸鬼集满 210 木材以后再出门，这样 MF 过程中黄金足够 325 时可以及时升级基地，至此，开局完成。最好为英雄购买一个巫术妖棍，即俗称的骷髅棒，来弥补早期兵力的不足。另外在 MF 或骚扰与压制过程中，不要忘记放下坟场，坟场对于天地双鬼来说也很重要，具体的内容我会在下面讲。

二 天地双鬼的早期战斗

早期的所谓天地双鬼，其早期战斗，在操作方面，通常围绕着围杀与双线进行，在战略层面，通常围绕着 MF、骚扰、双地穴爆狗 RUSH 等思路进行。

1.围杀

在天地双鬼战术的早期，实际上只有食尸鬼这样一个兵种的存在而已，食尸鬼俗称小狗，至于它为什么叫做小狗我个人推测可能是因为它们象极了星际中虫族小狗 Zergling，Zergling 到了 3 本以后也会狂暴。作为不死族的玩家，每个人都要学会用狗，而用狗的艺术最突出的表现即是围杀。围杀的优势在于限制目标的行动，当攻击一个单位时，如果被攻击的对象逃跑，攻击它的单位只能在追逐中对它做断续的、零星的微弱攻击，而在追逐攻击的过程中，其他敌单位将对己单位造成持续的伤害，于是产生了围杀这个技巧——既然攻击目标，就要杀死目标，而不是单纯地浪费火力在追逐上。

一般来说，围杀需要满足下列条件：

（1）速度优势。己方行动速度快过对方，对不死族来说，通常可以利用下列方法达到：邪恶光环、食尸鬼狂热、冰塔减速、霜星减速、冰甲减速、睡眠等等。当速度不及对方时，连追都追不上他，谈何围杀？

（2）数量优势。通常来讲，数量越多的单位，围杀目标越容易，而围杀的单位下限通常为 4-5 个（视围杀目标的碰撞体积而定），一般来说 6 个单位即可以进行围杀了。而有时可以利用地形上的优势，如树木、深水、高地、建筑等，达到以较少单位进行围杀的目的，如酒馆门口 3 狗围堵中立英雄。

一般来说，围杀的步骤如下：不攻击单位，直接移动至目标后方，在移动过程中，食尸鬼将形成一个不规则形状的方阵，这时候可以用手动来调整位置不是很好的食尸鬼，当围杀目标恰好处在方阵当中时，按下 M 健，鼠标左键点击目标，则食尸鬼开始从四面八方向目标靠拢，迅速重复这个步骤，直至目标的行动被完全限制，再进行攻击。

被围杀的单位一般很难脱身，所以可以看到许多低等级英雄面临围杀时不惜使用回城卷轴以保性命。反过来看，正因为英雄的地位十分重要，所以对方只要操作过硬经验老道，通常不会轻易被小鸟们围死英雄，这个时候可

以考虑更换围杀目标。举例来说，当ORC首发FS，率领3个大G来到你面前时，不要贸然去围杀FS，FS是远程英雄，围杀难度比近战英雄要大，可以考虑佯装要围FS，在他惊慌之际转而去围位置不好毫无防备的大G，围住FS，很可能围不死，当他只剩最后一点血时回城了，一个药膏喝下去又是一条好汉，而大G造价比1级英雄贵，又不能回城，建造时间也较长，所以围大G也是不错的选择。许多时候，恐惧魔王是一些玩家早期战斗的首选，睡眠技能可以有效地提高围杀的效率，象刚才所述的情况，也可以睡住FS再围大G，运气好的话甚至可以围死两个，如果运气不够好，围死一个以后再去围FS也会有些收获的。

总而言之，初学UD的小鸟们要记住，是UD就要会用狗，会用狗就要会围杀，围杀应该成为每个UD的本能。

2.双线操作

一般来讲，双线操作是指单（双）英雄骚扰或三陪，后方单兵进行MF的作战技巧。在战斗的早期，看一个玩家水平高低，很大程度上就是看他围杀和双线的技巧如何。

UD最常见的双线作战是DK前方三陪或屠农，小狗进行MF。初学双线的小鸟们可能觉得两头难以兼顾，笨拙的双线经常导致英雄红血落荒而逃，狗也死了一大片。实际上分开来看，前方的DK——当你的双线还不纯熟的时候——不需要真的去杀什么单位或抢什么东西，你所要做的，只是监视他的行动，仅此而已，而主要精力放在后方，有经验的玩家双线MF都喜欢选在晚上，可以先将目标围死了再打，对操作不放心的话，先让每只小狗出门前都扛上一块木头，给它们编队，当发现某一只小狗血量减少时，选中它，按下E键，它会自己扛着木头跑回家，如果还不放心，干脆升级吃尸体的技能，让重伤的小狗回家吃饱，需要特别注意的是，食尸鬼这样的低生命值单位，绝对不能等到红血了再往回拉，血黄了就需要撤。而当渐渐习惯这样的操作时，DK可以适当地抢抢经验，杀几个红血敌人，抢点宝贝什么的，双线其实只是如此简单（别用崇敬的眼光看着我，实际上我……也不会……），只是不要忘记在适当的时候去收集MF掉落的宝物。然而如果实在实在没有把握，那还是老老实实地单线吧。

3.RUSH

通常比较害怕近点RUSH的种族是NE，而UD的RUSH，主要是围绕卖回城双地穴爆狗展开。这种RUSH一般见于同族大战或针对NE的战斗，同族战时许多人喜欢选择LICH作为首发英雄，霜之新星对于脆弱的食尸鬼来说，其杀伤力是毁灭性的。而要RUSH的彻底，最好卖掉回城，因为虽然UD有钱双兵营爆狗，但在初期并没有足够的经济能力建造第二兵营，卖掉回城的钱则可以用来建造第二个兵营，另外，如果RUSH失败，即使回城，也不会使战局有什么改观，双兵营RUSH和TR一样，是没有后路的战术，RUSH失败基本就等于全盘皆输，如果想要为自己留有后路，则RUSH的强度必定不足，鱼与熊掌不能兼得，在经济相对匮乏的战斗初期，要海量的兵力就必须牺牲科技。RUSH是我个人不推荐的战法，首先它风险太大；其次现在许多召唤类英雄如FL、兽王等等，利用廉价的召唤生物消耗你用钱换来的兵力，另外一两个位置好的防御塔对UD脆弱的小狗部队造成的威胁也不算小（我没提ORC地洞因为目前还没听说谁敢用小狗去RUSHORC的……），作为UD在这样的情况下RUSH并不太值得；最后，RUSH必然造成晚升2本甚至没有机会升2本（还有些猛人压根就没打算升什么2本），当对方2本一好，中级兵种尤其是空军，哪怕数量很少，对地面上毫无对空能力的小狗部队也是很大的威胁，UD二本晚于对方，无论是蛛网还是石像鬼，其出现必定晚于对方空军，更何况现在许多人RUSH起来什么都忘了连坟场都忘了造，到头来蜘蛛也没有石像鬼也没有……制空权落入对方的掌控之中，起初只是零星空军，而当UD起了零星空军以后，对方空军已经基本成型，压下来以后UD很难翻盘。总而言之要想RUSH还需三思而后行，毕竟它实在是没有什么技术含量。

三　天地双鬼的中期战斗

UD是一个对三本严重依赖的种族，许多兵种在三本之前发挥不出其本来的威力，天地双鬼中的小狗就是其中之一，而且UD有名的三英雄组合也需要三本，这就决定了使用天地双鬼战术的UD必须速攀三本，2本以后没有停滞，直接向三本爬。这个时期的UD，是十分脆弱的。在脆弱的中期，需要注意以下几点：

1.MF提升英雄等级

UD的英雄比任何种族的英雄都需要等级，UD这个种族强在英雄，MF可以得到经验值与少量金钱，而最重要的是宝物的收集。MF的本意为MagicFound，寻宝，想象一下，如果LICH身上带了一大一小两个蓝瓶，外加一根偷魔杖，DK带了一大一小两个绿瓶，外加一个大无敌，再掉个治疗守卫死亡之书什么的，遭遇这种部队简直就是噩梦……



对MF似乎没有必要多说，这是十分基础的东西，而需要说的一点是MF时不幸被抓的情况。当MF744大海龟这种地方时，总是让人提心吊胆，惟恐敌人从某个阴暗的角落跳出来，在中立生物（虽然名为中立生物见谁打谁但我个人总觉得它们似乎比较喜欢打我而从来就没帮我打过敌人）的协助下，对你进行丧心病狂惨无人道的猛烈攻击，最让人郁闷的是你费了九牛二虎之力将野生怪物殴至红血，他却不费吹灰之力将怪物解决，并且在光天化日朗朗乾坤之下，公然抢走那本应属于你的宝物……碰上这样的情况，试问谁不郁闷？谁不气愤？为了将MF被抓时的损失减至最低，需要注意以下几点：

首先，尽量将怪物引出一段距离再消灭，尽量保证后方是安全的，当野生怪物后方是死路时，绕至其后方进行MF，如果MF被抓，使野生怪物夹在敌人与自己之间，而不是让自己夹在野生怪物与敌人之间腹背受敌；其次，当情况不利决定回城之时，如果地上有掉落的宝物，则副英雄向宝物所在处靠拢，争取将宝物带走，如果阵型混乱，实在无法带走宝物，就将其A掉，不要留给敌人使用；再次，要记得趁火打劫，反正已经被抓了就不要惊慌，闪一下ALT看看敌人有没有倒霉的红血单位，A死一个再走；最后，如果你背后紧靠着商店、生命之泉和魔法之泉这样的中立建筑，不要贸然决定回城，在商店门前，买无敌、买群补、买加防都十分方便，情况并不一定对你不利，衡量一下再做决断。

2．制空权与战斗主导权的掌握

先举一个例子来辅助说明，当UD对抗NE时，经常可以看到少则2只多则半队的石像鬼跑到NE基地去骚扰采木的农民，这时候，在其空军还没有出现的情况下，大多数NE会考虑回防（要是单纯暴HT的NE，对空力量为零当然就不需要回防了……），而NE的回防当然仅仅是暂时的，他会考虑两条路：一是出空军，二是造防御。而无论NE怎样选择，必须让主力部队在家呆上一段时间，出空军或造防御都需要起新建筑，如果部队不在家，在石像鬼的攻击下，新建筑几乎没有可能造起来，这样，在NE守在基地的时间内，UD可以放心MF，不必担心被抓，甚至有些UD会选择在这个时期扩张。实际上此时的NE，正在被UD牵着鼻子走，因为有经验的UD，已经开始升级蛛网，预备出少量蜘蛛对抗NE的空军了，无论选择出空军或是造防御，NE都在不知不觉地按照UD的意图分配自己的资源，即UD，已经掌握了战斗的主导权。

反过来看，如果NE先发制人，在石像鬼到达基地之前就摆下防御，则情况就完全反过来了。首先石像鬼对农民的骚扰并不一定能够成功，顶着搬石头砸人的大树的攻击，血少的石像鬼是坚持不了多久的，骚扰的效果未必理想。

而为什么没有考虑NE先起空军的问题，则是因为UD的石像鬼无需新建筑即可建造，这一点十分重要。除UD外的其他三个种族，其空中力量都是需要新建筑的，而这个新建筑依赖2本，假设同时升上2本（一般UD的2本还要比



其他种族早些），当其他种族生产空军的建筑完成时，单BC的UD应该已经训练出了2个石像鬼，双BC又有足够资源的UD理论上可以训练出4个石像鬼（理论上而已，一般情况下2本刚好的UD根本没那么多钱），这2个石像鬼很重要，UD要掌握制空权，很大程度上依赖着这2个石像鬼。

还是以NE为例，当第一只角鹰训练完成时，UD应该有3只左右的石像鬼，在DK的死亡缠绕辅助下，3只石像鬼对抗一只角鹰问题应该不大，就这样，按照理想的情况，角鹰出一只消灭一只，制空权将完全掌握在UD的手中。然而这毕竟是理想的情况，有一定水平的NE不可能让UD这样趁心如意，有经验的NE会巧妙地藏好角鹰，和你照面的时候却一来就是黑压压一群，这时候的制空权由两家共同掌握，碰到空军成型的NE，在制空权上可能你并没有劣势，但是很显然地，你的优势已经没有了。

3．华丽的天地双鬼仰仗于操作的艺术

天地双鬼当中作为地面主力的食尸鬼属于肉搏兵种，许多人认为与蜘蛛相比，狗不需要过多操作，只要A敌人身后的空地就可以了，实际上这种想法极其错误，狗属于低生命值的兵种，生命值越低，对操作的依赖性也越高。小狗在A敌人身后空地的同时，需要注意哪一只，或者哪几只小狗，正在遭受敌人2-3个单位的联合攻击，传统操作教程写明在编队的血槽中观察血量的减少来选取单位撤离战场，而实际



操作中，在两队肉搏单位交战时，由于没有齐射的因素存在，血槽所反映的体力情况并不明显，这种时刻既要观察编队中的血量槽，同时也要注意大屏幕，当看到一个单位正被多个单位攻击时即将其撤回。象兽族步兵和女猎手这样的单位，一般在红血或黄血时将其拉回基地，而象小狗则必须在血量开始变黄时调整其位置，一些战术文章说小狗红血再撤简直就是误人子弟，红血蜘蛛还有可能，但是红血的小狗已经很难再撤回基地了，没等跑出对方的射程就挂掉了，这种时候（没有用C补血的可能的情况下）与其让它撤退不如让它力战而死。有些操作变态的高手在面对远程兵种时，几乎是你打哪只他拉哪只——尽管那只狗几乎没有损失多少血量——后撤一段距离之后又跑回来参加战斗，到头来你的远程兵全死没了他都没有损失，这样的人将受攻击的目标后撤，其目的并不在于保护目标，而在于打乱你的攻击顺序，让远程部队所依赖的齐射变为无序的散乱攻击，这个打一下那个打一下，最后哪只都没有打死，而自己无论是攻击类型上还是护甲类型上都被肉搏部队克得死死的，从而惨败而归。当然操作达到这种程度的高手毕竟是凤毛麟角的少数人，小鸟们虽然也许一辈子都达不到这样的成就，至少可以向这个目标努力靠拢。

而石像鬼依赖更高水平的操作。在战斗中，石像鬼的位置十分重要，太靠前，则容易成为火力集中的目标，象火枪和AC这种穿刺单位，打无甲的石像鬼几下就是一个；太靠后，根本起不到任何作用，要知道石像鬼的对地射程只有300，空中攻击也是近战。这种情况下，则需要充分利用地形上的优势，尽可能地让石像鬼靠近树木、高地、悬崖、深水等地面部队难以攻击的地方，一旦发现敌人有攻击石像鬼的动机，立刻逃向他火力的死角，当敌人放弃攻击石像鬼时，再迂回出来点射敌队伍中的无甲单位——这个时候法师当然是首选，按照这个步骤不断重复，不断令敌人在“攻击食尸鬼还是石像鬼还是英雄”这个问题上疲于奔命，使敌人的目标不定化，攻击无力化，齐射散乱化。

当敌人形成海量空军时，可以考虑训练少数蜘蛛，使得食尸鬼的作用更大，如果地面部队已经让你疲于应付，可以试试用三只左右的蜘蛛手动网下和蜘蛛同等数量的敌空军，然后利用速度上的优势撤出一段距离，不需要太大，离开被网空军的射程即可，如此打乱对方空军的阵型，这对于以齐射为主的空军如角鹰兽骑士等，是比较好用的办法 。

4．天地双鬼必备物品——群补卷轴

基地到3级以后，我个人认为UD家的商店最为厚道，因为它卖群补，而天地双鬼的战术最需要的物品即是群补。兵种的脆弱性我在前面已经提过，很容易一队小狗很快被对方殴至红血，一队天鬼被熊猫喷火以后，纵然没死也不敢和对方正面冲突了，这时的部队基本等于残废，此刻如果使用一个群补，则又是一队好汉（好狗？）。有人说群补很贵，然而对高手来说它并不贵，比起全军覆没来，两三个群补的钱还是便宜得很，如果没买群补导致部队尽数被灭，即使你有足够的钱再造，时间也不可能允许，敌人不会给你喘息的机会一定大举进攻你的基地了，造兵是需要时间的，而时间也是资源，从某种意义上来说，时间甚至是比黄金与木材更重要的资源。

顺便提一下，购买群补的时候尽量先买走地精商店的群补，最后再考虑家里的商店，最好一次买两个，这样你的敌人在一定时间内就没有办法在这个地精商店再次购买到群补。

四　天地双鬼的后期战斗

根据英雄的选择以及后期兵种的变化，后期的天地双鬼战术可能产生以下变化：

1．双光环天地鬼

ROC时代流行的双光环食尸鬼，可以看成是当今天地双鬼战术的雏形。狂热的狗加上3级邪恶光环，其移动速度根本无人可比，光是看这架势就足以吓人一跳，而脆弱的食尸鬼在吸血光环的作用下，生命值可以得到有效的补充，对空的石像鬼属于高机动高攻单位（高攻指对空的普通攻击），吸血光环作用尤其明显。另外，脆弱的天地双鬼十分惧怕面杀魔法，碰到冰火两重天、HUM的CW双面杀、LICH的高级NOVA和熊猫的火焰呼吸等战术时，无论数量多少，一不小心都在瞬间变为炮灰，此时恐惧魔王的睡眠技能可以有效的抑制对方英雄面杀魔法的施放，虽然睡眠有时限，也可以被A醒，但是上述的那些恐怖魔法，哪怕让他们少用一次都是好的。

2. 毁灭天地鬼

听起来十分霸气的名字，实际也非常好用。天地双鬼是机动性极高的兵种组合，而对于高机动性的单位，本身机动性如果不如它们，就需要想办法克制它们的机动性了。克制机动性的办法也很多，如女巫的缓慢、熊猫的酒雾等等让人听了就觉得十分讨厌的技能，三本以后，UD 拥有四大种族中最强的驱散单位——集驱散、魔免、高机动性、高攻击力（有魔的情况下攻击力直逼暗夜奇美拉）、高生命值于一身的毁灭者。当巨大的雕像轰然倒塌，毁灭者展开翅膀飞上高空的一刻，许多人都会感到不寒而栗。面对这样一个恐怖的不断吞噬魔法的单位，大师级的女巫、牧师、熊德、风德、萨满……其作用就只剩下为毁灭者提供源源不断的魔力，进行更加有效的杀伤。

3. 骷髅天地鬼

这个类型的战术源于古老的战术骷髅海，相信许多人都有过侦察不力结果淹死在汹涌澎湃的骷髅海中的悲惨经历。而 UD 由于需要直攀三本，2 本以后还需要建造屠宰场，这样就很难再有足够的资金建造诅咒神庙了，至于根本不攀三本只带少量蜘蛛一堆法师半队车子的那种是纯骷髅海这里先不谈，所以这种战术一般比较少见，即使勉强出了法师，石像鬼的数量就必定不足。当然不排除部分操作 BT 的玩家，前期几乎是零伤亡，少死一只石像鬼，诅咒神庙的钱就出来了。这里顺便说一下，小鸟们选择了 UD 就等于选择了贫穷……要想富就练操作吧，少死一个兵就省出一小笔钱，UD的钱就只能从操作里面省了……而骷髅型天地鬼未必非要出亡灵巫师不可，三英雄人手一根骷髅棒的时候，就和有 3 个老头的召唤骷髅的效果差不多，看 CD 时间一到就点骷髅棒，这样做既不用造神庙，也不用造老头，敌人没办法杀死亡灵巫师得到什么经验，使用骷髅棒也不需要补魔力（老头需要车子补魔），如果出黑暗游侠的话那么简直就和噩梦来临差不多，黑暗游侠召唤的骷髅比普通骷髅要结实多了……

4. 憎恶天地鬼

这是天地双鬼战术到后期的一个变种，越是脆弱的部队越是需要肉盾，憎恶是不错的肉盾，体积也够大。肉盾的意义在于让对方打也不是，不打也不是，打的话，浪费时间浪费火力，不打的话它破坏阵型，攻击力也不见得多低，最重要的是体积大，把路堵个严严实实，大有“从我的尸体上踏过去吧”的架势。许多技能克制肉盾，如变羊、放逐、飓风等等，所以要出憎恶的话最好搭配毁灭者，这样才能更大程度地发挥肉盾的作用。

综上所述：我个人所知道的天地双鬼战术所需要掌握的基础知识和基本要领就这么多，这种战术极难掌握，这个贴子献给初学 UD 的小鸟们，希望小鸟们多多练习，多多提高，早日长大，早日变强。

深渊领主的 6 级技能做了研究

下对深渊领主的 6 级技能做了研究。由于深渊 6 级可以对自己单位使用，所以一个人做试验足矣。用 UD，深渊领主 6 级 DK6 级 LICH3 级，试验开始。

用深渊领主对毁灭施展 6 级技能（毁灭虽然是魔免，但是依然会中招），在毁灭剩 300 点血时用 DK 为其加满血，一直持续到深渊的魔鬼缠身冷却时间结束，再继续使用恶魔缠身对另一只毁灭使用，同时有两只毁灭中招。

以次类推，我同一时刻召唤出了 4 个恶魔守卫！如果 LICH 吃了该单位的话，则可以马上出来大恶魔单位如果中了此招，所有技能丧失，例如：如果侍僧中了该招数，则无法进入牺牲深渊如果蜘蛛中了该招数，蜘蛛无法钻地如果石像鬼中了改招数，则无法石化如果女巫中了该招数，无法占据单位无法进入飞艇而后自己又用 ORC 做了试验。深渊领主对农民施展，ORC 农民无法造建筑。对科多施展，则无法吞食对 5 级下兵种施展，则科多无法吞食之。





不死亡灵的常用基础战术

自从暴雪推出《魔兽争霸3》的资料篇——《冰封王座》之后，亡灵成为大多数玩家的选择。虽然自1.15之后，亡灵逐渐被削弱，但其实力仍然足以抗衡其他种族。随着玩家认识地不断深入，随之而来的，亡灵的战术也面临着一次重大变革。而对于想要成为中级玩家的你来讲，现在首先要做的，就是先掌握亡灵的基本战术，然后，才是将这些基本战术不断地演变、强化。套用高中时老师的一句话——基础知识很重要！

英　雄

英雄作为《魔兽争霸3》新引入的概念，在战斗中起到了至关重要的作用。而亡灵的英雄又有着其他种族的英雄所无法比拟的优势，可以说，亡灵今天之所以可以抬头挺胸地站在这里，和英雄们的能力是分不开的。

《冰封王座》之后，亡灵又增加了一名英雄——地穴领主，这使得《魔兽争霸3》时期的英雄组合发生了改变。地穴领主凭借厚重的护甲、快速的攻击、使敌人闻风丧胆的穿刺技能，代替了曾经深受爱戴的恐惧魔王，一跃成为亡灵的中坚力量，稳坐军方第三把交椅。死亡骑士、巫妖和地穴领主的组合，成为TFT时代的主流。它的操作流程大体上是：首先由地穴领主的穿刺使敌人动弹不得，再由巫妖的霜之新星减缓敌人速度，最后由死亡骑士的死亡缠绕伺机秒杀对方单位。——这就是传说中的亡灵ENC套餐（穿刺热键E，霜之新星热键N，死亡缠绕热键C），无数玩家亦因此马革裹尸、饮恨沙场。亡灵的秒杀，可说是对对方英雄最大的威胁，特别是那些防低血少的智慧型英雄。

食尸鬼战术

食尸鬼战术可以说是亡灵战术永恒的主题了。虽然暴雪在1.17版本中修改了“鬼步”这个令人郁闷的BUG，但这个战术却仍然足以令敌人闻风丧胆。无数世界顶尖高手用行动告诉我们：没有“鬼步”，食尸鬼仍然足以杀死每一个敌人！

食尸鬼战术的实用在于，食尸鬼本身价钱便宜，虽然攻击力较低，但攻击速度和移动速度却非常之快，再加上死亡骑士的邪恶光环，移动速度远胜于其他任何兵种，十分有利于对对方单位的围杀。当你的食尸鬼将敌人的英雄团团围住的时候，敌人英雄纵然不死，也要使用一个回程卷轴或无敌药水。但这只是在亡灵英雄不使用技能的情况下。如果能够在围住敌人之前用地穴领主的穿刺技能使敌人丧失行动能力，然后用巫妖的霜之新星给予敌人一定伤害并减慢其速度，与此同时，食尸鬼一拥而上围住敌人，在适当的时候死亡骑士一记死亡缠绕，三秒钟之内敌人纵然不死也要重伤。若配合十胜石雕像及回复卷轴，更可延长作战时间，增加伤害。此战术杀伤力之大，令人肝胆俱裂。

食尸鬼战术的实用还在于它的多变性。食尸鬼所占人口较少，消耗资源较低，且为亡灵的伐木工具，使用这种战术完全不用担心资源不足。而且升级3级基地是这种战术的基础，所以更方便玩家进行战术转型。有了资源基础和科技支持，变换战术可以说易如反掌。

此战术开局大致分为两种。第一种：地穴——通灵塔——英雄祭坛——通灵塔——古墓废墟。这种开局比较适合对付随机、亡灵、暗夜等种族的敌人。需要特别说明的是如果对手同样也是亡灵。通常来说，亡灵之间的对战，有更多的人喜欢用巫妖作首发英雄，毕竟霜之新星对于敌人不仅伤害较大，且附加冰冻效果，可以有效降低对手的速度。而死亡骑士的死亡缠绕却无法作用于同是亡灵的敌人身上，且没有附加效果，在初期就难免显得有些被动了。

战神Fov的食尸鬼开局

另一种为：英雄祭坛——通灵塔——地穴——古墓废墟——通灵塔。这种开局比较适合对付人族玩家。死亡骑士走出祭坛立刻奔赴前线，对敌人进行“无微不至”的骚扰，俗称“三陪”。如果初期骚扰到位，可充分抑制敌人的科技发展和英雄升级，但这是需要十分努力的练习的，因为这种骚扰的最高境界是“多线操作”，即：骚扰敌人MF，获取经验值；控制自己的其他兵种去MF，获取经验值；同时进行发展。要想达到这种效果决非一蹴而就的事情，而且敌人也极有可能对你进行骚扰，所以，想达到这个境界，不但要有精妙的操作，还要有优秀的战术意识、快速的反应能力以及全面的观察能力。而这些也正是这个游戏精妙之所在。

蜘蛛流

蜘蛛流是曾经叱咤一时的经典亡灵战术，虽然现在仍然有一部分玩家在使用它，但其实用性却已大不如前。蜘蛛作为亡灵的中级兵种，在升级“蛛网”技能之后，即可对空又可对地，加上可与英雄比拟的攻击力，其实力确实不可小觑。但蜘蛛自身却也存在的致命的弱点：移动速度和攻击速度均十分缓慢。现在已经很难见到单纯的蜘蛛流了，取而代之的是“变种蜘蛛流”。这种蜘蛛流的开局与之前大同小异，差异在于升级完2级基地之后的发展方向。目前常见的组合有：蜘蛛+憎恶、蜘蛛+食尸鬼、蜘蛛+破坏者、蜘蛛+亡灵法师等等。

鬼王Sweet的蜘蛛+破坏者

但不管兵种组合如何变化，死亡骑士作为首发英雄仍

然是大多数玩家的选择。死亡骑士作为一个全能型英雄，不管是进攻还是防守，都能做到游刃有余。首先，2 级的死亡缠绕便可以为红血蜘蛛补充大量生命值；其次，邪恶光环为蜘蛛增加了移动速度和生命恢复速度，可降低消耗；最后，死亡骑士移动速度快，而且生命值相对较多，可以有效吸引敌人火力。

凡事皆有例外。在战网上也经常会出现一些比较特殊的蜘蛛流打法，比较有代表性的是由地穴领主带对，升级腐蚀甲虫和刺盾两项技能，主要作为先头部队将敌人的近身部队与蜘蛛隔离，发挥蜘蛛的远距离优势。

蜘蛛流开局分两种。一、地穴——坟场——通灵塔——英雄祭坛——通灵塔——古墓废墟。相对来说，我个人认为蜘蛛更适合对付兽族，但对操作要求较高，要求蜘蛛要一直处于“打——跑——打——跑——打”的状态，俗称“蜘蛛舞”。初级玩家请谨慎使用。

二、英雄祭坛——通灵塔——地穴——古墓废墟——坟场——通灵塔。这种开局是为了应付敌人的转型，当你不确定敌人的种族或战术时，也可使用这种开局方法，但应注意骚扰及收集信息。

蜘蛛王 GoStop 的蜘蛛流传统开局

天地双鬼

此战术是为了克制 NE 的弓箭手 + 女猎手的组合应运而生的。天鬼（石像鬼）克制女猎手，地鬼（食尸鬼）克制弓箭手。但当这种战术逐渐被 NE 玩家所熟识之后，就逐渐转为被动了。因此亡灵玩家也对此作出了相应的调整，比如增加破坏者、憎恶或亡灵法师等。但万变不离其宗，这种战术的精髓仍然是骚扰为主，正面冲突为辅。

天地双鬼 + 亡灵巫师 vs 弓箭手

在开局上它与食尸鬼战术是相同的，只不过要由玩家根据敌情来自己决定以什么兵种为主力的问题，这对玩家还是有一定的要求的。要知道，如果对敌人情况了解不到位的话，是很容易出现问题的，虽然现在很难出现那种风骑士 vs 食尸鬼的情况，但却不得不防。而且制胜的关键在于对兵种的了解。如果利用手中有限的资源生产较多较有针对性的兵种，最大限度地打击敌人，这是每一个玩家都应该考虑的问题。

石像鬼 vs 破坏者

无论任何战术，都不可能完全或永远适用，所以除了完全掌握之外，还要懂得灵活运用，见招拆招才是王道！战术可以模仿，但思维却是无法模仿的！





让PL成为UD的领军人

前段时间BWI的冠军得主SwEET两度出击PL，让习惯亡灵三连杀的选手都很是别扭，但PL就真的一无是处吗？他真的就无法替代LICH的位置吗？欧洲兽王Grubby曾数次败在这个手上！下面的一篇战术指导就让我们一起来看看PL如何加盟亡灵吧！



PL何许人也？他就是我们的PiTLord（深渊魔王），他本来就应当属于亡灵天灾，在他的带领下，亡灵天灾的大部队同样可以发挥出排山倒海的力量！

暴雪定义：

深渊领主，战士型英雄，擅长于打乱敌人的阵脚和近身格斗。这些巨型的恶魔特别喜欢在深度惊吓了自己的敌人之后再慢慢的杀死他们。能攻击地面单位。属力量型英雄，他的火焰雨能够轻易杀死血少的单位，恐怖嚎叫可以降低敌人的战斗力，而分裂攻击让他在对付众多敌人时体现优势，终极技能的恶魔缠身使一个敌人成为他的奴隶。

与许多中立英雄一样，他的两个大技能都十分有用，不知如何取舍。“火雨深远领主”使用火焰雨和分裂攻击。“嚎叫深远领主”是战斗在前线，直到全部敌人死掉。对于玩家（尤其是主用女妖的不死玩家）来说，恶魔缠身是另一个有利工具。不过相对来说，深渊领主的攻击间隔还是比较短的，装备攻击之爪或增强攻击的物品能获得更大的优势。深渊领主可以用死亡缠绕治疗，当然也能被圣光伤害；所以他是个适合不死选择的中立英雄，而不适合人类。

费用:4251355
攻击类型:英雄
武器类型:普通
护甲类型:英雄
攻击间隔:2.05
攻击范围:近战
主要属性:力量
每升一级增加的力量值:3.2
每升一级增加的敏捷值:1.3
每升一级增加的智力值:1.5

生命恢复:总是
魔法恢复:.01
白天视野:180
夜晚视野:80
移动速度:快(300)
建造时间:55
运输占用空间:1
建造热键:I

等级	攻击力(地面)	护甲	力量	敏捷	智力	生命值	魔法值
1	28-38	2	26	14	14	750	210
2	31-41	3	29	15	15	825	225
3	34-44	3	32	16	17	900	255
4	37-47	3	35	17	18	975	270
5	40-50	4	38	19	20	1050	300
6	44-54	4	42	20	21	1150	315
7	47-57	4	45	21	23	1225	345
8	50-60	5	48	23	24	1300	360
9	53-63	5	51	24	26	1375	390
10	56-66	5	54	25	27	1450	405



火焰雨 RAinofFirE

召唤从天而降的慧眼波浪伤害区域内的单位。每波火焰雨造成基础伤害后并且持续3秒的燃烧。

等级持续时间使用间隔魔法消耗距离作用范围使用目标效果所需英雄等级

13秒8秒858020-每波25点伤害，6波，5点伤害/秒，最大造成125点伤害1

23秒8秒858020-每波30点伤害，8波，10点伤害/秒，最大造成150点伤害3

33秒8秒858020-每波35点伤害，10波，15点伤害/秒，最大造成175点伤害5

提示

火焰雨伤害上限，当目标大于5个时。

和暴风雪相似，不过它的火焰会持续造成伤害。所消耗的魔法比暴风雪多，使用间隔更长，但造成的伤害也更多。

火焰雨是范围型伤害。所以他会对范围内的友军也造成伤害。

火焰雨对建筑的伤害只有一半。

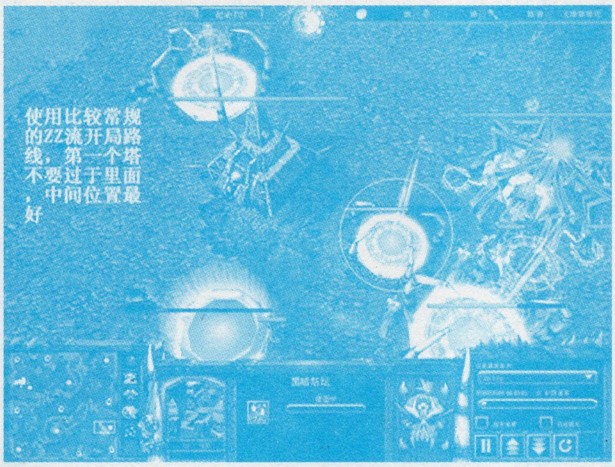
火焰雨对魔法免疫的单位无效。

应对策略

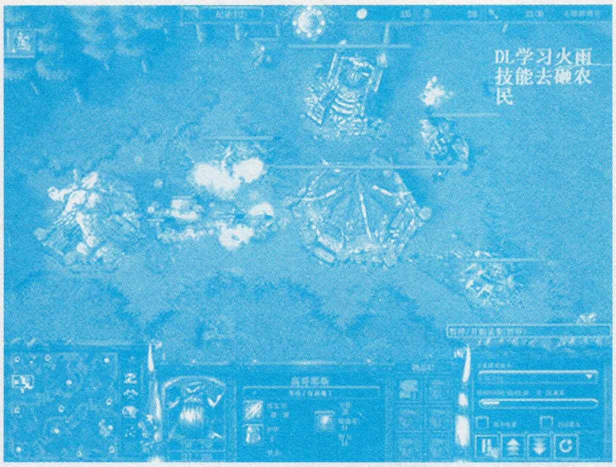
这个魔法是持续性法术。就是说，在使用这个魔法的时候，深渊领主必须呆在那里直到法术结束。任何其它动作都会中断火焰雨的施放。

初期战术流程：

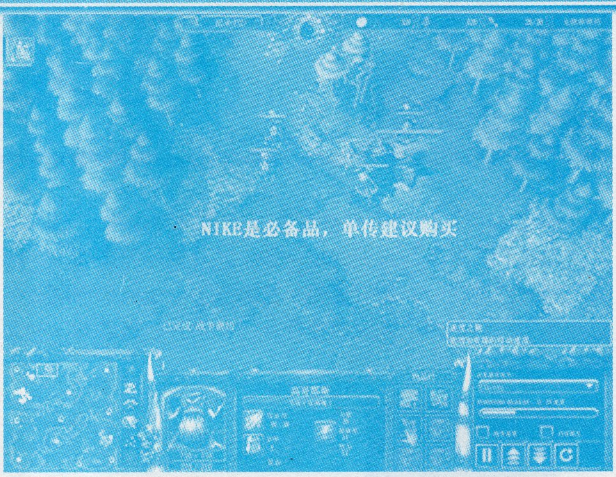
使用BV－BC－BZ－BA－BZ的ZZ流开局方式：注意！



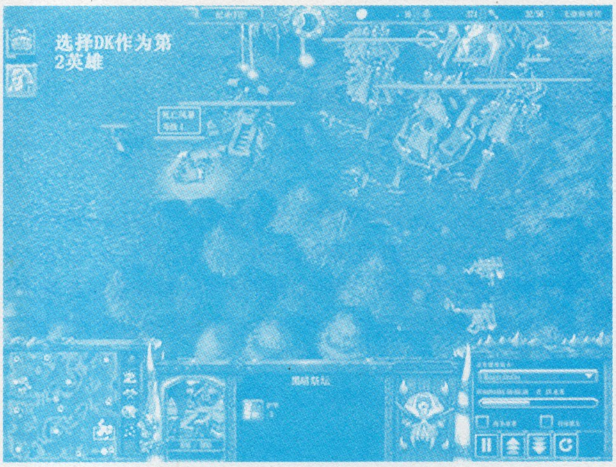
等BC完成后出小G而不是出ZZ，如果是比较小的4人图（如TR）的话第2个小G完成时去侦察。先侦察近点，如果是2人图的话就等第3个小G完成时直接去酒馆雇佣英雄。不一定要在第一时间雇佣出英雄，因为接下来要做的是骚扰工作！等PL出来以后直接去对手基地，第一技能学习火焰雨，并用其砸采金的农民，



以此来达到拖延对手经济的目的；这个时候对手一般正在MF第2块地方或者在去第2块地方的路上；看到你来骚扰，他势必会来回救，砸好第一次以后就先藏起来，过一会等他差不多又出去MF了就再回来砸。等木头一够就立刻升级2本，并且去双线MF，这很重要！接着PL一定要买NIKE！



因为PL的移动速度比较慢，在没有DK的情况下很容易被BM或者FS的狼追杀。2本一好就马上出DK，



同时侦察对手的战术走向。

初期注意事项：

①家中一定要升冰塔，必要的时候可以升通灵塔。

②在第一时间升级基地，这样可以让以后的战术变化更加灵活。

③PL一定要买NIKE，在必要的时候可以买单传。

④如果看到对手在家中的话就不要硬冲进去砸农民。

⑥即使对手把苦工都放到地洞里去了PL也不要离开，继续砸。

⑦一定要双线MF，保证PL的等级。

⑧不一定要在第一时间造商店，但是千万别忘记造商店。

中期战术发展：

一：对手见你没有出ZZ而选择了出飞龙

对付这样的战术，马上出几个ZZ，尤其是对付速飞龙的ORC，由于他被你拖延了经济，所以在2本第一时间必然要放弃2英雄和双BE中的一个，而这个UD可以很快的升级基地，这就可以在很快的时间生产出2英雄DK和会网、会钻

地的ZZ。等ZZ又了2、3只的时候就用小G＋ZZ去进攻对手。

二：对手在2本的时候建造了兽栏和灵魂归宿

对付这样的对手，直接跳3本暴毁灭吧。由于一开始使用的是速2本战术，所以出对灭的时间可以非常的快。在有了2、3个毁灭的时候就去进攻对手吧，拉上小G和对灭，用小G杀狼Q，用毁灭杀法师或者飞龙，ORC一定吃不消。

三：对付2本双BE出狼Q、科多的对手

对付这样的对手一定不能急，先自己MF，多出一点小G，慢慢出毁灭。等PL到3以后就单练DK，等DK也到3了的时候就去进攻对手，让PL顶在前面，PL本来血就多，再加上2级的恐怖嚎叫和3级DK的大便支持，PL根本是死不掉，其他单位的存活效率也会大大提高。

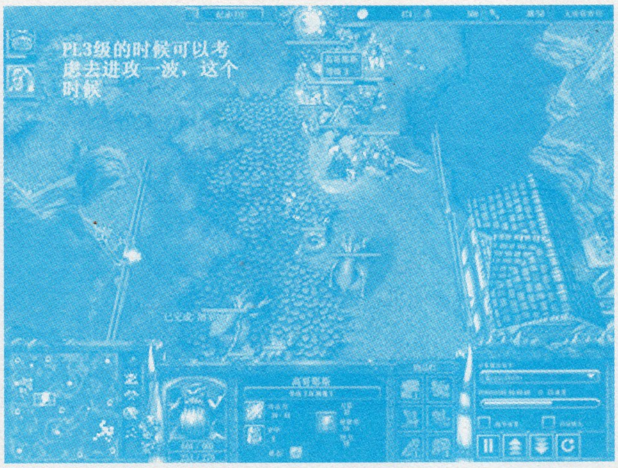
中期发展、交战注意事项：

①注意侦察对手的动向，因为自己的科技已经领先，所以可以有选择性的出兵。

②进攻的时候最好把PL顶在最前面，DK由于等级不是很高，所以一定要保护好！

③如果对手选择出飞龙的话，出ZZ的作战效果要比出毁灭好很多，ZZ＋小G是很强的。

④尽快把DK练到3级，牺牲一下PL的等级也没关系。



⑤如果对手是FS＋TC的话，一定要带群＋血。

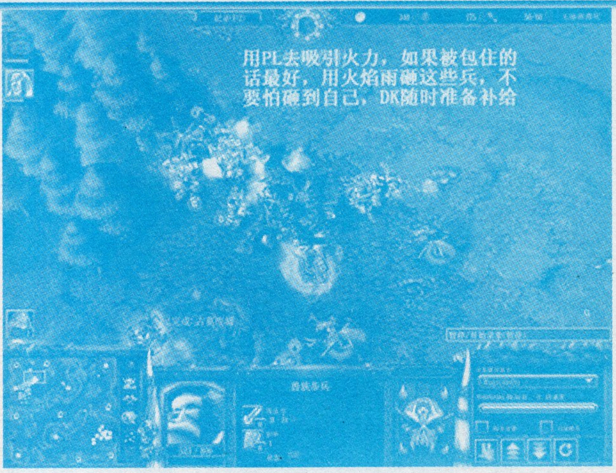
决战成败的关键！

①PL和DK的站位，PL站前面吸引火力，DK站后面。

②PL技能的使用要到位，让PL冲到敌人部队中间使用嚎叫，这个时候敌人一般会围杀PL，让DK（一定要3级以上）给PL加血，PL同时使用火焰雨，砸自己周围的单位，砸到自己也无所谓。

③这个战术由于没有LICH的存在，所以对秒杀敌人的英雄势必有些困难，所以尽量先把火力集中在消灭对方的部队上。

④如果对手有大量飞龙的话，多出一点ZZ，把飞龙网一部分下来，然后用PL的火焰雨砸飞龙，伤害很大。



⑤给DK最好配备血或无敌，还有魔瓶，DK的大便估计是会不停的在丢的。

⑥如果用小G＋ZZ的话一定要有群补。

⑦如果使用毁灭攻击对手的时候请特别注意，在PL第1次施放恐怖嚎叫以后，等CD到了的时候就用毁灭把对手身上的魔法效果吸掉（可加魔加血）然后再使用一次恐怖嚎叫。

此战术的优势所在：

首先是初期的骚扰，PL一共可以使用3次火焰雨，每次的持续时间大约为6秒左右，苦工进出地洞的时间大约需要4秒，一共就是3×6＋4＝22秒，22秒就是220的金子，这还不包括对手修理被砸伤的建筑的钱，反映迟钝一点的对手还有可能被砸死农民。在骚扰的同时还可以拖延对手的MF速度，同时自己进行双线MF。

在交战的作用，把PL作为自己的首发英雄和DK比首先就有一个很明显的优势，不论是DK还是LICH，交战的时候都不可能用他来冲到最前面吸引火力，而PL就可以。

PL的技能在打ORC的时候是很强的，对ORC致命的技能要属恐怖嚎叫了，可以降低对手1级30%、2级40%、3级50%的攻击力。在ORC这个驱散能力很弱的种族上使用无疑是十分有效的。其次是火焰雨，火焰雨的威力是很强的：

1级每波25点伤害，6波，5点火焰伤害／秒
2级每波30点伤害，8波，10点火焰伤害／秒
3级每波35点伤害，10波，15点火焰伤害／秒

把这个砸到被ZZ网下来的飞龙身上，大家自己看吧，要比LICH的NOVA强很多。

这个战术还有一个好处就是科技可以很快，开局类似GSTAr的战术，用ZZ流开局却不马上造ZZ，这样可以在3分钟以前就开始升2本。

关于此战术的各类疑问的解答

1．深渊不用买鞋子，因为本身移动速度非常快，和光环牛头有的一拼。

答：PL 和速度和幽灵狼和 BM 是一样的，不买鞋子的话如果被狼跟上会很麻烦。

2．如果升级基地的时候 FS 来屠农……比你 PL 的骚扰更致命，PL+G 你回去也拼不赢 FS+ 大 G，2 本的时候兵力没有优势，这个组合很难组织 ORC 开矿的。

答：被屠农的话使用单传回家，而且由于这个战术的科技速度很快，别人意识到来屠农的时候基地已经升了差不多 3/4 了，PL 一回来就利用冰塔围掉 FS，逼他 TP。被骚扰了经济的 ORC 要开矿势必在兵力上就比较少，PL 的嚎叫技能可以大大降低 ORC 的部队质量，同时在部队数量不多的时候骷髅杖可以起到决定性作用。

3．PL 长的太难看，根本看不出脸。

答：NeverjudgeabookbyitScover……

4．说点我的看法。

PL 的火雨相当于 AM 的 BLZ 吧。骚扰的方式和人族相似，但我觉得一般的 ORC 都不会被 AM 的骚扰受什么影响。你说少采 200 多的金子，我觉得有哪个时间 ORC 练级能到 2 级了，同样去 UD 家骚扰，你几只狗很难防，(出蜘蛛家里 2 本前也就 3 只狗吧) 加上蜘蛛和冰塔，想不死农民都比较难，UD 的农民死 12 个就算你换个 TP 也未必是赚到。

蜘蛛对 ORC 比较理想在于前期的压制，成功的压制 ORC 不仅对手不能及时开矿和起兽栏，而且更方便 UD 后期转型，没有足够狼骑和蝙蝠的 ORC 对于毁灭是一点脾气没有。感觉你放弃了 NOVA 而用火雨来伤害输出有一定想法，哪个比较好?还在于众多的 UDERS 来发掘。另外问下，PL 那些蓝，就算满了能放几个火雨和嚎叫?这个我不太清楚，就是简单觉得一个力量型的英雄 (PL 是纯力量的，比 TC 都高) 应该不会有太多的蓝支持他。

答：首先如果当对手在 MF 的时候自己也同时保持一定速度的双线 MF，关于杀农民问题可以参考提问 2 和 TS 上的那盘 REP，如果对手要压制的话可以升一个通灵塔，对手打不进来，你也没有出去的必要，这样僵持就可以了，毕竟你的科技要比对手快。所谓的中期其实要比一般的中期要提前一点，这个时候 ORC 一般狼 Q 只有 1 个左右，网大概也正在升，而这个时候 ZZ 的钻地已经可以升好，用会钻地的 ZZ 打 ORC，操作稍微有一点的话要被杀掉也不是那么容易的。

这个战术的主力攻击还是小 (最好早转胖子或者毁灭) 而不是 ZZ，ZZ 只是辅助工具，所以和 ZZ 流的前期压制沾不上边。

1 级的 PL210 点魔，3 级 PL 满蓝 255 点魔，嚎叫 75 点魔，火焰雨 85 点，算上魔法恢复的话，一场战斗放 2 次嚎叫和火雨不成问题，当然 PL 在 MF 的时候没有必要使用技能。



一个战术如果能战胜和你水平差不多的人，那么就是一个有效战术，可以让你在作战的时候多一种选择；如果一个战术能战胜水平比你强的，那么这个战术就叫 IMBA 战术，在下一个补丁出来以后这个战术就会消失或是退化。

PS：

深渊领主和恶魔雕像召唤的毁灭守卫拥有 1600 生命，野外生物的毁灭守卫生命值是 1350。

等级:8	1/2 伤害范围:15
费用:6	1/4 伤害范围:22.5
攻击类型:混乱	生命值:1350/1600
武器类型:远程溅射	生命恢复:总是
护甲类型:重甲	魔法值:500
护甲:3	魔法恢复:1.25
对地攻击:35-42	攻击范围:60
对空攻击:41-48	白天视野:140
攻击间隔:1.8	夜晚视野:80
全伤害范围:5	移动速度:中等(270)

技能：

驱散 DiSpElMAGiC

驱除一定范围内的所有魔法效果，并可以给召唤生物造成 200 点伤害。

战争践踏 WArSToMp

用力击打地面，使周围的敌人受伤并且眩晕。

残废 CripPLE

减少目标单位移动速度 75%，攻击频率 50% 和 50% 的攻击力。

火焰雨 RAinofFirE

召唤从天而降的火焰雨伤害区域内的单位。每波火焰雨造成基础伤害后并且持续 3 秒的燃烧。

UD战术集

纯狗流

UD大师MadFrog给我们演绎了纯狗流的精髓，即，围杀，秒杀。

开局因族而宜，对手是HUM，选择BA祭坛-BZ人口-BC兵营-BZ-BR商店，反之，则先BC后BA。一般情况首发DK，带上骷髅棒，进行3陪活动，当积攒满升本的木头后，拉部分小G外出双线MF。这样做到了骚扰MF两不误，同时减少了英雄等级的差距。2本之后，速出LICH，同时升3本，经济允许的话，造BH屠宰场出雕像。DK继续骚扰，LICH带领小G继续MF，坟场升级攻防。3本完成后，升级狂狗，训练小强。接着，战争一触即发。

狗流衍生战术

由于小G的脆弱，容易被ORC的W+C，HUM的MK，NE的WARDEN，或者是中立的PANDA群杀。因此很多高手对狗流进行改进。

1）小G+ZZ的RUSH战术

在传统狗流的基础上，提前建造坟场。拥有7~8的小G后转产ZZ，在LICH出现有可以拥有3~4只ZZ，双英雄带上骷髅棒和MANA瓶(双杀必备)，对敌人部队进行RUSH。由于小G死后会成为2具骷髅，所以ZZ的肉盾将会源源不断。HERO的双杀技能配合ZZ点射，可以秒杀任意初级单位，智力英雄。只要阵型良好，一场战役就会决定胜负。

2）天地双鬼

与madfrog不同，SWEET偏向与2本后出天鬼。天鬼高机动性，高防对空能力超强，对地也不俗，便宜，容易成型，并且可以石像回复术，唯一的不足是HP太短。当部队成型后，依靠天鬼的掩护，地鬼小G迅速靠近对手的薄弱单位进行围杀，天鬼则集体点杀对手的无甲后攻城单位。当然，此招的克星就是国宝大熊猫啦…。在对战HUM时就会显得力不从心(MK太猛了)

3）骷髅海

从前流行的战术，以战养战的典范。常见于UD内战或与ORC对战(驱散是弱项)

首发在传统狗流上可以另外选择DL恐惧，2本之后做下法师营(基地内部)和屠宰场(基地外围)各一，积攒UD男巫升级技能，积攒绞肉车升级挖掘尸体，另外1-2个雕像。当部队成型后，迅速推向对手基地，在他外围将尸体卸下，变成骷髅，不停进攻，一战决出胜负。

ZZ流

ZZ流大师莫属gostop了，当年一举成名，ZZ流功不可没。

开局是坟场-兵营-祭坛-人口。若是2小G开局，则有一只ZZ可以外出探路，若是3G开局，那就没的探了。

ZZ流放弃了DK的骚扰而选择MF，ZZ的高攻可以很轻松的MF，骷髅保证了自身部队不消耗任何HP和MP，2本完成后，训练LICH，以及屠宰场的雕像，积攒了7~8个ZZ后，就可以进攻对手基地了。

ZZ流衍生战术

由于ZZ流的不断削弱，高手们也不断探询新的打法：

1）小强ZZ流

ZZ流需要肉盾，小小强就是完美的肉盾，这种战术在初期就可以获得一支不俗的2围部队(近战加远程)

2）ZZ憎恶毁灭流

此战术是ZZ流的后续版本。当对手顶住了中期强大的RUSH后，ZZ就不再是主力部队，而毁灭则是替代品，憎恶则是强大肉盾。当ZZ+憎恶+毁灭的3围部队成型配合强大的3英雄，2个字形容:无敌!

其他战术

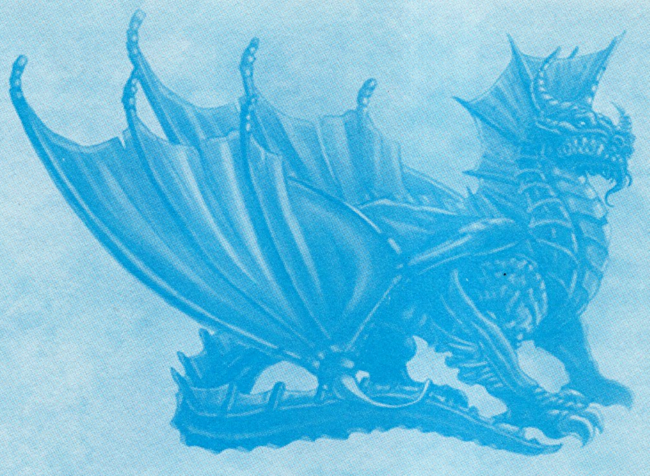
1）**女妖占据流**:利用大师级的女妖占据强大的野生单位。曾见于ROC时代shomaru的REP。2)DEF流:塔度前期。直暴3本冰龙。多见于多人对战。



魔獸争霸

第三章

想成为魔兽争霸中万人仰慕的高手专家吗？想知道种族间隐藏的秘密么？本章为你解析各种怪异战术，探究各族战争策略，巧妙FM10级红龙，催眠技能应用指南，分析种族优劣，这里，有您不知道的秘密！





NE在TR上对抗Hum的心得

最近在竞技场经常遇到人族使用一波流，把我弄的晕头转向，好是郁闷。由最先对人类100%的胜利率降到了百分之七十多。通过自己对抗人类一波流战术的一些微薄经验，又体验了几盘人类。总结了一些小细节。希望对NE玩家有点帮助，写的不好，请多多包涵。

首先，我们可以把HUM用Towerrush战术按时间大体分为3类：1前期型，一般在游戏刚开始，英雄刚出来的3、4分钟左右发起进攻。地形一般为近地点，优势体现在仗着自己人民军的力量直接打跨基本没有兵力的NE。2中期型，一般就是在双方刚升级完2级主基地，HUM直接去酒馆召出Naga，直接压制。优势体现出其不意的出现NE基地，强拆建造中的知识古树，一旦出现机会，农民就来TR了。3后期型，时间大约在8、9分钟左右，就是如果NE中期未出小鹿直接升3本，那么差不多就在你刚升完基地，或者正在生级大师级德鲁依的时候，情况好点顶多有1、2只熊。优势在于NE兵力未成型的关键时刻，大举Rush凭着自己2主优势兵种攒的势力压死NE。

现在来分析下各种情况：1众所周知，Hum在2主没升级伐木技能之前，和NE是两个缺木大户。因此，HUM前期来TR是木头十分紧缺的，所以，对方也是冒很大风险的（其实，人族前期Rush只要失败，基本已能断定NE赢了）。而我们NE要做的首先是尽早探路。我一般在Turtlerock上都用第2个出来的wisp优先探近点。当发现对方近点时，wisp最好先停在对方靠近我们基地的出口，随时观察对手动向。一旦发现对方民兵起义向咱们基地冲来，就立即上前用wisp堵他们前进的道路。我做过一个试验，这张地图中等速度的民兵走到近地点要20秒左右，而对角和4、11点5、10的同侧位置基本都为30秒左右，而民兵一主的持续时间为45秒。

因此，如果让对方民兵顺利抵达自己基地，就会有25秒的肆虐时间。但不要小看你延缓敌人民兵到来时间的细节，如果我没记错的话，民兵的攻击速度应该和步兵是同样的1.3秒。假设理想点，你让那些民兵迟来5秒钟，就相当于他们少带来了3轮的强力伤害，而这3轮的攻击就可能决定了你的一个月亮井的命运，或者一棵古树的命运，进而可能决定了你整盘的输赢（这种极端性的战术往往都决定在一个细节，或一次运气成分上）。在这之前，家里尽早建造战争古树（其实有个更快的方法，就是上来5个wisp，拉2个分别早BA、BR或BM，出来的第一个wisp早BM或BR），这样的好处就是在敌人民兵到来以前，就已经能拥有一个AC了。而最好在基地外面在安排2~3个wisp，有一个停在酒馆，有个停在远点便于偷偷开矿，另一个以做备用。一发现对手有Rush倾向，马上补BR，哪怕对手没有上来就Rush，而是先进行MF，那也不要放松警惕，同样要做好准备，最好还是先补上一棵再说。提前把所有采木的wisp的维修都打开自动释放，这样在和对手纠缠忙碌时，出现了空闲wisp，能在你的操作盲点时主动维修受损的月亮井和古树。月亮井千万不要开自动释放（其实，不管打什么族，月亮井都不要开自动释放，顶多后期开1、2个防止敌人打游击借助你的操作盲点杀了正在修理的wisp），那仅有的一点点水，可是你DH的救命稻草，并且喝水要先喝远离交战点靠基地内部的井水。HUM方面，其实先做下小小的MF，再来Rush是比较明智的（人族这样的好处有3：其一可以提高AM的经验值，并得些有价值的宝物，比如来个隐形斗篷，那NE在防守时会很无奈的；其二可以让农民采集更多的木材，以备rush用和不时之需；其三可以使敌人掉以轻心，造成不去Rush的假像。但这样做比起探着对方近点就敲民兵肯定要面对NE更多的井水和AC）。

而NE要记住的是只要近点不论迟早HUM99%会来你家TR，另外的1%是那个HUM掉线了。HUM来了之后攻击目标是建造中的月亮井>建造中的战争古树>月亮井>站起来的古树>DH及AC。而此时野外的wisp便能发挥他们的作用了，一旦你家中的月亮井让对方压制的怎么也造不好，那就把人口都造在酒馆处把，将会发挥异想不到的作用（比如野战时的“及时雨”，我也曾利用酒馆位置的月亮井和一个wisp的卡位使DH做了对方逃亡的AM）。对方来了后，DH一定要优先攻击AM（因为此时的AM就是此盘比赛的命门，他的此时等级与战场存活时间将决定了是HUM赢还是NE赢）如果AM逃跑，不是红血，DH不追，来砍造塔的农民，AC同样点射农民，一旦AM回来DH继续吓唬他，总之，让对方将操作都放在AM身上。





不能让对方AM在你家呆足够长时间（他的攻击不容忽视，并且他在哪个位置召唤的水元素将决定水元素在你家能造成伤害的总大小）如果AM红血，看他跑位方向用DH去追，此时野外的wisp用来卡位又派上了用场，所以我每回都要在我和对手之间的地段的树上停好wisp，用来卡红血兵和对方英雄。当塔升级时，要用AC齐射建造中的塔（只要对方没来的急第一时间维修，相信3、4个AC加上DH的攻击力两轮大约4秒左右时间就给他拆了）千千万万不能让对放把塔造好，即使是圣塔也不行，如果那样，我们就离失败不远了。

运气加操作好的话，HUM这一波如果溃败，那下一波咱们就好打多了。家中有3、4棵古树后，并且能够保证总共采木的wisp有7、8个，还能腾出1、2个暴水元素的wisp的时候，就升级主体，NE科技最重要啊！只要这样坚持住，哪怕对方铁了心的要Rush咱们，只要2英雄出来后，那咱们就会有优势多了，剩下的就看自己和对手的操作，意识，发挥及运气了。记住，即使头一波击溃敌人，那建造中的古树也最好不要退掉，我曾因为第一次击退敌人后把正在建造的古树退了，结果让人家来了个回马枪，把我赢了。其实，多那几棵树在中、后其也挺有用的。家里留一棵做以后防御，向商店、龟矿走去几棵，还方便清理野怪，还可以立在某个位置监视敌人动向，中期着急练级的敌人一般不会理采它的。

接下来看看第2种情况。此时对放要是来Rush，他可能会有3、4个步兵2、3个火枪，一个2、3级的AM和一个刚出道的Naga左右的兵力，并可能带上5、6个民兵。由于AM的背包有限，而Naga又是刚出来就攻过来，加上金钱的限制，Naga身上不会有道具，或者有AM送的“金靴”一双，而AM其余的格有回城卷，可能有一个血瓶，另外打怪出来的隐形斗篷（由于此时是夜晚）不会卖，力量手套应该不会卖，智力斗篷不卖，敏捷之靴应该会留给Naga，闪电权杖不会卖，影子权杖不卖，回复药剂可能已经用了，眼睛如果还有剩余不会卖，那顶多还能剩一个格格，也就可能只有一个象牙塔甚至没有。而NE方面有个1、2级的DH一个1级的Naga（或其他英雄），5、6个AC，一棵战争古树，以及建造中的知识古树。与第一种情况相同，这时也要强杀英雄，有Naga和小鹿的帮忙，DH面对身材单薄的2个智力英雄比较轻松，如果Naga身上有个保存的话，那DH就会更家轻松自然了。千万不要让人家拖的火枪出了5、6个，女巫3、4的时候，这时只有拉出4、5wisp进入敌人阵型中自暴，还有打退的可能性，小鹿要不停的出，但也要让自己人口尽量保持在50以下。除此之外，没有别的办法，如果还是打不退敌人的话，而自己的部队快挂完了，那就按下回车，敲出gg，再按回车，再同时按下[Alt]和[F4]就行了。

这种情况是比较普遍的，基本就是SKY的一波流，我输给的HUM基本都是这段时期输的。这是敌人英雄装备良好，要想强杀英雄赢的喘息时间已经没有多大可能性了，不过还是要观察敌人英雄的装备，以便改变策略。此时的敌人英雄应该是2、3级的AM，1、2级的Naga，这还是你中期、前期3陪好的情况，如果之前没有牵制好，那么估计起码是4级AM和3级Naga了。两个智力英雄在2级光环的影响下，基本就是无限水元素和无限冰箭、无限闪电，而女巫更是无限减速。这时让对方压在家里后，千万等大师级能升好并有一定攻击实力后再正式迎敌。而此之前，让德鲁依躲在家里深处，点上H，只提供返老还童，同时要保护好知识古树和月亮井。一旦时机成熟，先拉上wisp去暴敌人魔法，然后展开基地反击战，这样会好打多了。另一种可能性就是对方在你家中立了N多塔，而你肯定不管现在有多少只熊也打不了敌人时，就把所有部队从家里撤走，开片分矿，然后去敌人家了弄个底朝天，他HUM腻歪，咱们也腻歪他，不过这张地图这样不太适合，有点小。而我曾看过一场Tiger的录象，在TM上打的，HUM是谁忘了。Tiger遇到的情况和我说的一样，而他只是升完德鲁依大师级后一共没有3只熊的情况下，在外面开了两个分矿，家里任敌人拆，自己同时去对方家骚扰，又和敌人打游击。而敌人占了Tiger的主矿时，里面已经剩了一半的资源，后来双矿坍塌，兵力又不行，让Tiger成型的熊鹿和之前的游击战术给击败了。这是个典型的反败为胜的战报。然而，现在NE为了防止HUM的一波流，都开始反客为主，在中期暴大量的小鹿反压制，并无时无刻的骚扰，有一定成效后再升级科技，其实这也是NE不错的选择。

还有，我个人觉得防Rush时，Panda的效果不如Naga好，因为此时关键是杀对方英雄，Naga的冰箭就能发挥作用了，而Panda一级的喷火效果实在没体现，人家来个男巫根本不怕，所以还是Naga合适，而本族二英雄，倒是Kog不错。

另外我为HUM提供一个十分极端的战术，是一次看视频听解说谈起的，主要用于打ORC，就是在Turtlerock上刚开局直接拉3个民兵去近点看一眼，如果对方在这里，把他建造中的地洞敲掉，然后在他家里造圣塔，接着ORC就可以退了。听说1.21要改变Trutlerock近点的位置，NE的抵抗Rush命运终于要有所改变了。

中立怪的智商！让你更好的进行 MF

【141 的 AI】

关于"TR 上 141 野怪的 AI"已经说过几次了。当他们受到攻击的时候，会优先攻击最弱的单位（例如古树），其次是召唤（水人），如果两者都不存在，就打第一下攻击的人。例如剑圣+大G，剑圣打第一下则野怪打剑圣，大G打第一下则怪打大G。在这一点上，肉搏怪也是一样，只不过，肉搏怪只打最近的。

如果没有人打这个野怪，则他会优先攻击最弱的（大树），其次是"移动中"的单位。

当仍然有单位攻击野怪时，野怪也会攻击那些单位，例如，大G在砍野怪，那么就算剑圣在野怪旁边晃来晃去，也不会挨打。但如果野怪醒着而没人攻击它（两个玩家在野怪旁边血拼），他就会优先打那个移动的。移动是指M键或者右键地面造成的移动，而不是A键攻击造成的移动。这两者不同。野怪只打移动的，不打攻击的。

【DH vs AM】

我们看一下DH和AMPK的情况。AM1级108经验带一个+3属性宝物，3个FM小弟，1个半血水人，外加170左右魔法，到达第二片141。DH1级68经验带一个+3属性宝物，1个AC小妹，升manaburn或者闪避。这时如果宝物同样的话，站在原地硬拼应该是刚刚好平手（指两个英雄同时阵亡），这个经过测试。

AM点一下海龟并招出第二个水人，开打，这时DH从屁股方向过来砍AM（A到AM身上），由于是移动攻击所以不会被海龟打。这时海龟仍然在喷水人，没有情况改变的话，他们会一直打水人直到水人消失。但是human玩家不会让dh轻松骚扰，全部火力攻击DH。

这时，所有human火力都在攻击dh，没有人在打海龟，所以这时海龟尽管暂时在攻击水人，但一旦有谁逃跑，它就会转头去打那个单位。在dh被打时，没有精髓的NE玩家可能就把DH拉走了——这是一个标准的"移动"操作。结果就是dh不仅被amfm水人齐射，连海龟都落井下石。

那如果dh坚决不走，AM怎么办，站在原地的话，一个满血的水人在3海龟攻击下生存的时间刚好比DH或者AM倒下的时间短一点，外加水人参战比DH参战早几秒，情况就是，两个英雄都红血了，就在这时水人消失了，于是AM倒下了。

AM如果移动，会被海龟打。除非可以在DH冲上来的时候，做到AM穿过狭窄的小路，然后用fm堵住追来的DH。这就是考验双方操作能力了。

这个全火力攻击DH，像是双刃剑一样，假如DH后退，就会被海龟喷。但如果坚持不住的是AM，就换成AM被海龟追击。如果，留一个水元素攻击海龟，其他人攻击DH，AM移动，那海龟就会继续打水人而不打移动的AM。这样虽然少了1个水人对dh的攻击，却也少了3海龟对AM的攻击，显然3海龟的攻击强。这样假使NE仍然DH硬拼AM，可能就败了。但如果dh撤退，由于"水人正在打海龟"，海龟也不会追DH。这是一种双刃剑。或者一个wisp暴水人，5秒之后AM就不能再跑了，必须留在原地pk。这里的极限细节，很难说清，还是要看操作的。建议human玩家，先全体ADH，如果DH不走，再水人打怪，AM跑。

（YY一下NE的最好结果，这里DH赢了的话，AM不到2，又由于血量不敢买鞋和粉，否则被dh吸一下怪，被ac打一下怪，或者wisp暴一下都是致命的。回家吃药膏，ac尾随至基地，am必然往深处躲，fm打ac，不让ac打断药膏，于是ac将计就计，顺势隐身在hum基地唯一的路口，而后dh喝完水买了鞋带naga过来，口年的AM发现自己被卡在基地里边出8来，A树缺口，发现另外2个AC正在积极候补，你挖一个口我就多隐身一个AC-O-谁叫AC素胖妞。于是human只好狠心A暴自己一个房子）



假如DH赢了AM，AM不到2，而且一系列被动，中期基本一塌糊涂。DH输了，只不过AM到2，其他一样。无论输赢，都会拼到红血，喝的水差不多，除非你升了manaburn而且把AM砍死了，那dh可以自杀。也就是，赢了赚很多，输了亏不多。这就是为什么我放弃从前的不疼不痒的骚扰而改用搏命打法。

【真的谁跑就打谁吗？攻击移动】

攻击移动和右键地面移动，是不一样～地。

对于2个敢于冒着野怪展开生死搏命的英雄，你忍心看着他们之中的一个最后倒在海龟的嘴下吗？你忍心吗？

前边说过，远程怪在不受攻击的时候优先攻击移动的单位。但攻击移动却不加以判定，这也是为什么DH可以尾随AM进去，甚至跟着AM一起转圈而不担心被海龟打。追的一方A在目标身上，是移动攻击，而逃的一方一般右键地面，是移动。海龟打移动而不打攻击移动。这一点非常有用，并不是所有的骚扰都要血拼到底，很多时候，像EI上，骚扰就是骚扰，抢一下宝物什么的，但是假如右键移动撤退，就会被剩下的远程怪追打。可以利用攻击移动，例如A自己家里一个月井，或者A一个你想去的方向的AC或者wisp。快捷起见，把家里一个wisp同DH一起编成3队，撤的时候一按3，A下边那个wisp头像就ok了。也不用切回去。

还是说tr，在第二片141血拼，就算你宝物好、就算你升级了闪避，难保不会碰到各种拼不赢的情况，所谓胜败兵家常事。比如什么AM逃过去然后fm卡住路啊，比如明明升了闪避却一次没miss啊，或者拼到最后红血发现AM还剩100点，DH只有50点了，总之拼不赢，拼不赢那就一定要用攻击移动撤退，千万不要直接右键地面，那样就被海龟咬死了。要么3队编wispA头像，要么A后边不远的AC或者wisp，也行。留的青山在不怕没柴烧，AM就算到了2，他还是不敢买鞋买粉啊（有隐身斗篷除外——但是第一个宝物是隐身斗篷的，一般都被我dh砍死了），还是得吃药膏养血，所以还有机会。

对于human来说，也是一样的，假如拼不赢，AM撤退的时候，右键点，那就死了。A一下自己家里房子就不会被海龟打了。不过路口要检查一下呀。家里被堵一下的话。有一次，我把AM追杀到红血，并且提前用1个ac把他家路口塞上了，导致AM不能进去，招出一帮民兵围dh未成功，贫血的am只有用掉了回城，回到了里边。然后发现出不来，没粉没回城没传送。

【撒网怪的AI】

只谈TRTM上常见的远程树魔撒网怪。在撒网怪的眼里，移动攻击和移动没什么区别，只要谁动了就网谁。所以假如对方正在mf商店，你带着小鹿去抓？算了吧，过去小鹿就被网掉然后齐射死了。

例如TR商店，想必对手都是勾出来打的，这时你有两个选择，1是绕到他的后面去打他，也就是和野怪把他夹在中间，这样由于距离远，小鹿就不会被野怪网。2是站在他的对面，但是不上去打，5级蓝胖子有个特点是被打到一定HP会往回跑，这时靠的很近的我方就集中消灭他，拿到眼睛和宝物。

但如果不是战斗状态，那又不同。对于挑起战斗的第一箭，撒网怪从来不网。不信的话用1个小鹿去TM地精实验室转一圈，对于近在咫尺的小鹿，野怪们只会追击，而不会撒网。但要是小鹿回头再打一下，就肯定被网了。

利用这个技巧，在mf地精实验室时不妨用小鹿勾引出来，总比硬打或者英雄直接挨一下砸强的多。

还有一个小技巧，在出熊了以后，mf有撒网怪的野怪时，经常被网掉2头，很不爽。时机好，完全可以在撒网出手一瞬间变熊。比如tr商店，dh先上，后边是naga和肉熊，肉熊要竖着上，不横着一排上，这样有先后就可以掌握谁先被网。熊直接给dh加个返老还童，看到撒网怪往前走，出手瞬间，变熊，于是网无效，再后边一个熊又跟上，也是被网一瞬间变熊，这样就可以很happy的没有延误的mf掉了。



亡灵法师魔法吞噬、反魔法外壳分析报告

看到老是有些不死族朋友问一些技能的问题，所以特地做了下试验。有疑问的朋友可以进来看一下。

吞噬魔法

基本数据：
范围：200
召唤单位伤害：180
转化比例：50 生命 75 法力
使用对象：空中、地面、守卫
使用距离：600
使用冷却：7 秒

吞噬魔法有一定的限制。首先吞噬的也只能是魔法技能，不能是物理技能，比如掠夺者的诱捕无法被吞噬。终极魔法无视吞噬，如深渊的魔鬼缠身、死亡骑士的操纵死尸等，只有一个例外，魔鬼缠身释放的毁灭守卫是可以被吞噬的。对于敌方单位身上的增益魔法、削弱魔法、召唤单位都可以吞噬，而且是按个数计算的。也就是说：吞噬的范围内，如果有 1 个单位身上有我方深渊魔王的恐惧号叫或者己方的嗜血，那么毁灭者增加 50 生命 75 魔法；吞噬范围内，有 1 个单位身上既有嗜血又有心火还有闪电护盾外加了个诅咒还有狂乱又中了缓慢，那么毁灭者仍然增加 50 生命 75 魔法；

吞噬范围内，有 3 个单位身上既有嗜血又有心火还有 1 个召唤单位，毁灭者增加 200 生命 300 魔法；净化算是驱散魔法，因此无法吞噬；同样神圣之盾也无法吞噬；空军的状态魔法一样可以吞噬，空中的召唤单位也可以被吞噬，但是吞噬的时候要看清楚位置，让吞噬的范围圈罩在空中单位上，呈现绿色后再吞噬；女巫技能或者隐身药水造成的隐身的状态同样可以被吞噬，如过没有反隐形道具或技能，利用直觉吞噬可以让敌人显形；隐身的影子战鹰或者阴影之狼可同样可以被吞噬。

守卫也可以被吞噬，侦察守卫、静止守卫、医疗守卫都可以被吞噬。注意的是毒蛇守卫是魔法免疫的，不能被吞噬，TR 商店处无敌永久的侦察守卫也无法被吞噬。而对己方而言，如果对方施加在己方单位上的削弱性魔法或者中性魔法（比如狂乱、闪电护盾）都可以被吞噬，而己方的增益魔法是无法算吞噬的，比如群防卷，只能算驱散，也就是毁灭者无法从这个操作种获得任何生命和魔法。己方的召唤单位是无法被吞噬的。

避难权杖的避难也是一种可以叠加的魔法效果，目标单位魔法免疫无法移动每秒回复 15HP，同样这个魔法效果是可以被吞噬或者驱散的。

反魔法外壳

基本数据：
使用距离：500
魔法消耗：75
作用目标：空中、地面
魔法效果：抵消 300 点魔法伤害
持续时间：90 秒

这个技能仅仅是免疫头 300 点魔法伤害。对于状态魔法（如缓慢、妖术）或者魔法技能附加的状态（如风暴之锤的晕眩、魔法燃烧的法力剥夺）都不能免疫。当受到的伤害达到 300 点时，外壳消失。

免疫的伤害包括：英雄技能伤害（死亡缠绕、暗影突袭）、部分物理伤害（魔法反馈造成的额外伤害、兽族的尖刺障碍反弹、海龟、地穴领主的尖刺外壳反弹、丛林守护者的荆棘光环反弹、森林女神的慢性毒药、风骑士的浸毒标枪，但不可以免疫暗夜的毒液之球的持续伤害）、科多的吞噬伤害、蝙蝠的不稳定化合物伤害、单位技能伤害（这个很少，我觉得大概就萨满的闪电护盾和龙鹰的空中枷锁，同样伤害类型属于 spell 只对英雄护甲一 30% 的那种）和终极魔法伤害（剑刃风暴、惊吓）、单位的魔法攻击类型伤害（女巫、奇美拉、凤凰），大概就这么多。

反魔法外壳无法被驱散，但是如果罩在召唤单位身上是可以被“驱散”的。因为反魔法外壳是抵消 300 点魔法伤害，驱散魔法对一般单位是没有伤害的，但是对召唤单位有魔法伤害，所以反魔法外壳可以帮召唤单位抵消头 300 点驱散带来的伤害。

反魔法外壳不能对魔法免疫单位使用，但是有一个办法可以让毁灭者套上反魔法外壳。就是在黑曜石像形态时加外壳，毁灭者从黑曜石像中破出的时候，反魔法外壳是仍然存在，并且可以用于抵消蝙蝠撞击或者终极技能的头 300 点伤害的。

魔法免疫

拥有者：魔法破坏者，毁灭者，森林女神，仙女龙，终极召唤单位（除火焰熊猫、风暴熊猫）

魔法免疫可以免疫绝大部分的状态魔法（精灵之火

等）、伤害魔法（霜冻新星等）和魔法类型的攻击伤害（毁灭者等），但是对于以下的魔法是不免疫的：

1）回复性魔法：返老还童、神圣之光（对非UD）、死亡缠绕、医疗波、医疗守卫、医疗、月井的恢复等；

2）回复性道具：各种医疗卷轴、恢复卷轴、药膏等

3）光环。不多说了。

4）“混乱型”的魔法技能：不稳定化合物、科多的吞噬；

5）物理技能。诱捕、慢性毒药、腐蚀等。这个也不多说了。

6）终极技能：魔法免疫单位无法免疫地震的晕、剑刃风暴、驯兽师的惊吓（这个绝对不能免疫，以前有人说可以，我提出异议），魔免单位的尸体一样可以被操纵，魔免单位一样可以被黑暗游侠魅惑，只有1个例外：恐惧魔王的地狱火，其砸到地上瞬间的50点伤害魔免单位是免疫的，但是晕眩不能免疫；其献祭如同凤凰的火雨也同样免疫。

关于无敌与净化

无敌与神圣之盾是不一样的。无敌的魔法状态是一面黄色的盾牌的图标，而神圣之盾是一手举着锤子的图标，前者是可以被施展净化但是只会限制行动不会减少无敌的时间，后者不可以被净化。前者就是使用小无敌药水、无敌药水，后者是使用神圣药水或者神圣之盾（这个只有PAL有）。

疾风步（剑圣）

疾风步是无法被驱散、消魔、吞噬、自爆（会消耗他的魔法）、净化（会限制行动）而现形的。

重击（山地之王）

有人说因为HUM的火球是魔法类型伤害，所以无法打晕魔法免疫的毁灭者。我做了下试验：

MK带火球，武器闪光，毁灭者不晕；
MK带火球，武器闪光，狮鹫骑士晕眩；
MK带火球，武器闪光，魔法破坏者晕眩；
MK带电球，武器闪光，毁灭者不晕；
BM带电球，跳劈，毁灭者受到额外伤害；
BM带火球，跳劈，毁灭者受到额外伤害。

由此可得，毁灭者打不晕完全是MK自己的问题或者说是重击这个技能本身的问题，应该是设计上的疏漏，因为空中魔法免疫单位仙女龙和凤凰都无法被击晕，不要怪到火球头上。至于火球，我认为应该还是物理伤害，不然MK带火球右键点毁灭者应该显示：该单位对魔法免疫……

抗性外壳（山岭巨人、灵魂行者、凤凰、地狱火、大地、风暴、火焰、毁灭守卫、复仇天神）

魅惑是黑暗游侠的终极技能，无视魔法免疫可以用来突破人口上限，但是有1点：无法魅惑有着抗性外壳的单位比如山岭巨人、灵魂行者。

女妖的占据无法对有着抗性外壳的单位比如山岭巨人、灵魂行者使用，还有占据不能占据空中单位无论是不是被网下来。

科多的吞噬，也同样无法用在有着抗性外壳的单位或者科多兽身上。

我所认为的抗性皮肤，大概指的是该单位对于状态魔法拥有英雄的状态魔法抗性，注意只是状态魔法抗性而不是魔法技能伤害抗性，也就是女巫的缓慢对拥有抗性外壳的单位只有10秒效果而不是60秒，不能对英雄使用的科多兽的吞噬也不能对有抗性外壳的单位使用，但是2级死亡缠绕对这些单位仍然造成200伤害。

分裂攻击（深渊魔王）

分裂攻击的范围是深渊正前方一个直径200的圆形区域，只有深渊魔王在攻击的那个单位受到全额伤害，其余受分裂伤害。分裂伤害是根据施加在第一个单位身上的伤害计算的，无视装甲，也就是说深渊打一个0防的怪物造成50点伤害，那么3级分裂在0防怪物旁边的1000防的怪物还是老老实实少40HP。

球的效果也只有被深渊攻击的单位会受到（顺便说一句，腐蚀之球第一下攻击是计算原来装甲值的，第二下开始，如果腐蚀之球的腐蚀魔法状态还在的话才开始计算－5后的装甲值），其余被分裂溅射到的不受球的影响，但是会由于被攻击的目标受到伤害增加，所以他们受到的伤害也会增加。

带球以后深渊可以对空，但是无法形成分裂溅射。

对于被网至地面的空军单位，同样受到分裂攻击的溅射伤害。

火土风暴（熊猫酒仙）

的确，只有大地是魔法免疫的，但是火焰、风暴都是无法驱散的。



Lich 冰甲对各种族详解

如今。LICH 的冰霜护甲已经被诸位 UDer 广为使用。但主要还是运用于对战 ORC 的过程中。但我觉得如此运用冰甲实在太局限了。其实，冰甲是可以运用到对战各族的战斗中的。

HUM 三本科技流的地面主力：骑士，ORC 中期的强势根源：大 G，狼骑，NE 后期的地面中坚：熊

PS：在这里之所以不例出 UD，是因为我用冰甲打内战尚无任何心得。不敢信口胡说，接下来。我就逐一的阐述自己用冰甲对战 HUM，ORC，NE3 族的心得。

ORC 篇

建筑顺序。布局之类的基础知识的就不在一一阐述了。先从反 FS 骚扰开始说起。

前期对 KL 的控制一定要好。因为 KL 保存的越多。大 G 和狼就越难近 ZZ 的身。也就等于 DK 的 MANA 能保留的更久。换言之。就是为 DK2 段后的压制的更持久提供先决条件。

被 FS 牵制时。不要急噪。以杀狼获取经验。DK 到 2 段。只是时间问题，DK2 段后。通过前期小 KL 的侦察。应该已经能够锁定 ORC 基地的位置。此时便带 ZZ 压制其科技性建筑"兽栏"。以及脆弱的"地洞"在压制的同时。升级亡者大厅。并升级期间在家里分先后的放下双 BZ。不补 G。持续出 ZZ 到 6-7 只。且按照个人喜恶升级攻或防，在压制期间。对方的 FS 若只有 2 级的话。是不敢轻易的 UD 开战的。若是 3 级 FS 带着 2 级狼和大 G。UD 则需要小心的对待。不停的使用 RUN&HIT 消磨对方部队的 HP。并获取经验

(RUN&HIT 的小技巧：把 DK 和 ZZ 编为一队。KL 二队卡位用。ZZ 以 A 键点击 ORC 单位。在蜘丝吐出的一瞬间。用右键将 ZZ 后拉。约 1-2 秒后再重复一次。PS：掌握好 ZZ 的攻击频率是先决条件)

在 ORC2 英雄出来后。也就意味着压制基本结束。不要恋战。不要拖大。不要沉迷于操作的快感暂时的撤退。是为随后而来的胜利保存实力。在 UD 撤退后。ORC 一般情况下都会选择开矿。因为单矿的 ORC 打三本 UD 时。是略显疲软的。而 UD 则利用这段空闲期。提升 DK 的等级到 3 段。这也是为了保证第二波攻击的效果。

LICH 出生后。马上购买 KL 杖(此时应为双 KL 杖)。荒芜地。DK 身上最好有双 MANA 瓶。同时运用 KL 侦察对方的分矿。并施之以压制。和 ORC 开战时不要退缩。可以于 ORC 进行阵地战。因为冰甲技能就是为近战单位(大 G。狼骑。酋长)量身大造的。应将其作用发挥到及至。



(小技巧：以手动释放冰甲于被攻击的 ZZ 身上。DK 的走位不要接近 TC。因为 TC 的每一次践踏。都可能让 UD 损失一只 ZZ。经我多次实验。被网住的冰甲 ZZ 在贫血时加之以一个 2 级 C。可以在 100HP 左右挣脱诱补网。并潜人地下)

在双方不停损失单位的情况下。双 KL 杖可以让局势明朗（PS：在压制期间不要忘记升级 3 本噢）若只压制掉 ORC 的分基。却无力消灭其全部部队时。战斗就进入了相持期。补一只 G 采集木材！此时的总人口时应为 49，在升好黑色城堡。并拥有 DES 和 3 英雄后。及可与 ORC 决战。(小心得：ORC 若以地面部队为主。则出 CL。因为其可以破坏 ORC 部队的阵型。若以飞龙。蝙蝠为主。则出 PL。因为其可以最大程度的降低飞龙这个高攻单位的攻击输出)

决战时。选择好开战地点。用加了冰甲的 DK 和 PL 以及若干 KL 作为肉盾。阻碍 ORC 部队近 ZZ 的身。看见蝙蝠的第一反应。便是要把 DES 往部队后方扯动。并以 NOVA 减其。加之 W 键手动网下蝙蝠，接下来的。就是操作上的比拼了。GLGL

HUM篇

我对付hum是用蜘蛛流。开局为BA-BZ-BV-BC-BR-BZ。

这种开局的好处在于以不耽误DK骚扰HUM的MF为前提。并能快速的出蜘蛛双线MF或配合DK压制。前期DK骚扰三陪。想必这个大家都会。我就不做过多介绍了。家里出了3只G。出一只ZZ。此时的资源刚好可以升级2本。!等ZZ有3只左右时。双线MF。

DK在KL杖用完或三陪被打贫血后回城与ZZ汇合。此时有2种选择：1自己MF。2压制HUM的MF。我一般会选择后者。在DK2段的情况下。没有MK的HUM是根本不可能杀死ZZ的。所以。此时不占HUM便宜。更待何时呢?

2本升好后。不要停滞。快速升级3本。并放下屠宰场。升级ZZ的钻地技能。DK身边随时保持5只左右的ZZ。资源足够的情况下造LICH!在HUM的MK出现后。UD应该选择战略性撤退。自己MF。提高英雄等级。

在3本攀好后LICH配球。升级冰甲。并出三英雄(首选)CL。或(次选)DR。然后就可以寻衅HUM了。此时的HUM的骑士不多。英雄等级也低。因为UD没有DES。所以飞机也无用武之地。49也会因为数量不足。而被ZZ克制的很惨所以。这时和HUM开战是很占优势的。

操作上的细节是：LICH给被攻击的单位(KL除外)加冰甲。DK的C主要用于补血。CL的穿刺破坏阵型(DR的禁言秒杀英雄)若HUM英雄的等级有所提升的话。UD则可以在基地里放在诅咒神庙出女妖。在有了诅咒。反魔盾的保护后。HUM的攻击输出会大打折扣。占据则会让HUM的骑士大为忌惮。





NE篇

NE的打法比较多变。有中立和本族之分。所以。应对的措施也略有不同。

先说中立开局的NE吧。UD的开局选择VSHUM时的开局。以骚扰为主。而NE的中立英雄选择无非两个。BM。DR。都是以MF为主的初期DK骚扰。目的不是抢经验。夺宝物。而是拖延其MF的速度。这点很关键。

在DK骚扰的同时。UD家中的ZZ可以在适当MF一两个小点后与DK汇合。之所以与DK汇合。而非双线MF的原因很简单。因为中立开局的NE会很快练掉一片矿区。以便日后开矿。而UDer只需要利用NEer的这种急切心态与其打太极。为自己的科技争取时间。

2本升好后。不要停滞。直接攀升3本。先摆下BH。升级钻地。补一只ZZ。再出LICH(之所以这样建造。是为了让LICH在出生时。就可以佩带腐蚀之球)

与此同时。UDer有三种选择：

上策：DK带ZZ去NE家拆BL。(若能打掉两次。就等于赢了一半)

中策：DK带ZZ与NE部队纠缠。拖延其MF速度。并干些顺手牵羊之事(NE英雄没等级等同于垃圾)

下策：DK带ZZ自顾自的MF。以提升英雄等级(UD英雄等级高也是一种财富)

3本攀好后。LICH佩球。而技能升级以NE的打法而定。若速矿暴鹿。则升NOVA。针对英雄。若速熊。则升冰甲。

在三英雄选择上首推CL。因为DK。ZZ流欠缺肉盾。其次NAGA。因为在UD3本升好。LICH佩球之后。ZZ的攻击会大增。若此时有NAGA加入。攻击输出会更多。但操作相对烦琐

请各位按照自己的操作水平选择。(笔者比较青睐NAGA)

在LICH佩球之后。必须要对NE进行一波攻击。因为双方科技基本相同。而熊的大师级升级是需要时间的。所以。这波进攻很重要。若打好了。即便NE不死。也打成残废!

首发黑暗游侠抗HUM战术

其实这个战术早在年初的时候我就在用，也经过一些线下比赛的实践和考验，现在也有很多玩家开始倾向DR开局了，但可惜一直没见到一篇完整的分析文章，小弟不才，仅用这半年多使用的经验来总结一下。也希望借此能提提大家的士气，振奋起来，不要再沉溺在抱怨的沼泽之种。

好了，进入正题。

记得当时有看过一场REP，是MOON和INSO（或者是TOD？）在GW上的一场对决，双方临位，MOON首发DR，在隐蔽处放下第2个BR，1本暴兵一波坚决的RUSH，HUM正为自己庆幸AM到3的时候，3级的DR带着少量HT和AC，茫茫多的KL，配合2个车子，3个BP放下去，临时补下3个塔的HUM也没顶住这一波凶猛的快攻。6分多钟的时候，DR5级。4级AM被DR的生命汲取活活吸死，GG。看完后很有感触，当时正是一波流刚刚开始风行，用DH的我越来越感到HUM的强大，于是开始了中立开局的研究。现在把他记录下来，和大家一起分享。共同进步。战术的主体思路还是以速熊为主导，首发英雄换成DR，2发PD。

一 理论分析

优势

事实上所有优势都是建立在技能基础上的，黑暗箭：HUM部队大多贫血，利用黑暗箭在前期的压制力——NE可骚扰，可压制，可MF，甚至可RUSH。中期挡一波流有优势。2发英雄配合KL高效的MF等。沉默：打断技能一直是魔兽里最实用的魔法，沉默在这类魔法里虽然是比较弱的一个，但也足够。控制对方法师，控制NAGA的冰箭、MK的锤子，后期打断AM的BLZ…等等。生命汲取：这个技能我只在下决心1本暴兵TR的时候用。因为RUSH时沉默比较鸡肋，生命汲取更实惠一些。具体可以有尽快消耗AM的HP，和保证DR在战场持续性的作用。

劣势

等级：记住，1级DR根本没威胁。虽然DR的MF能力出众，但基于FT克AC的角度，国内比较常见的地图如TR、TM、EI等都比较难到3级。初期压制力：这点是完全针对HUM的，如果HUM上来铁了心速矿，或许DH还能阻止，但DR相当吃力，原因就是DH能限制AM，而DR不行。

近点RUSH

多数发生在TR上吧，寒个~~在国内讨论战术，这个图不可能不是重点。虽然看似DR有黑暗箭，挡HUM的民兵问题不打，但事实并非如此，最主要的原因就是攻击输出，黑暗箭的威力是建立在高攻输出的前提下，刚开局，2AC+DR，稍有操作的HUM都能让你很难杀死他的FT和民兵（实际上换成DH也很难做到），而没有了KL，DR就是一个高级AC，完全废柴。

机会

所谓的机会就是时机的把握，对于DR开局的NE来说，我总结的时机有如下几个：

HUM开局速矿；

AM到2继续去MF；

AM到2后直接来NE基地骚扰；

2发英雄去MF；

NE2发PD的话PD很早到2，或者到3时对方破法少；

大师级熊升级完毕，有鹿；

上述几个点都是比较容易把握和比较明显的时机，具体如何利用，我准备放在后面的战术讲解中来阐述。

当然，时机并不止这些，但其他涉及的因素太多，所以需要临时判断和应变。就不做理论上的讨论了。

威胁

1、中立首发，又要抢升2本，对木材资源的把握可谓是万分精确。所以，1——2过程中对WISP的保护显得非常重要。牺牲2个以上的WISP，到2本木头就肯定不够了。

2、近点RUSH：这个在劣势中已经提及。

二 实战

因为地图的差异性，所以不能一概而论，就拿大家都很熟悉的TR图来举例说明，后面有关于地图的细述。

开局

传统中立开局遇到近点的话是致命的，4个民兵完全能打退BM甚至BA，然后就是无尽的FM和民兵涌过来，基本GG了。所以我用中立对HUM时，前期牺牲经济，达到最快的放下祭坛和第2个月井。主要考虑的是祭坛和月井2者能同时放下的最短时间。因为先放祭坛，或者先放井，后者肯定会被集中攻击打退，那早放的一个也无任何意义。

下面是我开局流程：

4W-金，1W-木，训练的第1个W——BM，第2个——BR，第3个——木，第4个进矿，这时有2个WISP采木，5个采矿，这个时候基地停一下，第2个采木的W采5木后BA，然后开始就采木的W等木头够了马上BM。

为什么这样呢？

1、木头和金钱刚好合适，能放下两个建筑

2、如果持续训练WISP，在木够40的时候不能放下BM，钱不够20左右。

我考虑速度最大，所以会停WISP，先放下BM（实战里持续训练WISP的话，BM会比这样晚2秒）；造第一个BM的WISP探最远点，然后回中间采木，准备招DR，训练AC——招DR——MF——双井水三弓箭后升二本。开局虽然简单，其实这是生死攸关的大事。特别是BA和第2个BM一旦建造慢了，遇到近点HUM就是灭顶之灾。

前期

远点和近点战术取向，我个人有很大不同。所以分开解释。

远点：

一个WISP挂到HUM临位主矿的路口，看HUM是否有速矿意图。由于DR阻止HUM开矿比较疲软，所以在前期一定要侦察到位，HUM如果开矿，坚决去抓，赚足便宜，后面才能打。

招DR的WISP去侦察HUM练级方向

除非能同时暴掉两水人或者1水人+AM，否则飘开。尽量节约WISP。多采木，如果AM不练级，直接来压制，那这个HUM不是菜鸟就一定是个疯子。主场优势耗，赶走AM再MF，相反HUM却因为恢复HP需要时间而拖慢MF的效率。



MF路线的选择：

看位置而定，举个例子，NE在5点，HUM在11点，那么门口411——3322，如果HUM在10点，3322——411，我比较喜欢3322这个点，因为除了恢复药水，别的都非常有用，特别是电盾，总之，在HUM来骚扰前MF到2。

记得我上面说的时机吗？DR到2就是一个很好的进攻时机：HUM来骚扰：如果双方操作都没有失误，那情况应该是：FM全红撤退，NE水干。注意有的HUM目标是WISP。那就考验你操作了。

这个时候夜精灵月井回复的优势展现无疑，反推到HUM基地，FM在恢复HP不能战斗。HUM去MF：DR到2后单独回家喝水，别的部队直接往HUM基地进发。赚一本TP还是换TP杀农民就看HUM的建筑和你的站位了。前期的任务就是：DR到2，尽量占HUM的便宜。当然了，你也可以抓住你自认为合适的机会，1本双BR，HT+AC种树去RUSH。偶尔为之，胜率也是挺大的。

中期

中期和后期这个概念其实很模糊，暂且把50人口熊能趴下看作是中期和后期的分水岭吧，中期的走向主要视前期的骚扰而定。

一般我的骚扰比较持续，DR和ACMM们还在HUM基地时，2本就好了。我会提前在酒馆放下商店，2本买出熊猫，带上血瓶和保存，钱还富裕的话买个净化去支援。

目标优先顺序依次是农民---FM--- 正在建造的BR（神秘圣地）------商店---HERO----塔----其他建筑。在小鹿没有出来之前，我是不会选择点对方英雄的，浪费了太多DPS。

家里放下2BL，然后观察HUM的科技走向，有火枪就一鹿攀3，3法的话先补鹿（我习惯4个左右）然后再3。前期如果HUM补了塔，那就综合考虑，塔的位置、数量，对方部队组合等等，能压制就多压一会，没的打就去MF，不在HUM家里打。

其实HUM的2本乏善可陈，因为NE出色的屈驱散能力，使得我们只需要考虑对方是有火枪还是没火枪。

是这样吗？错了。

关键是HUM的2发英雄，2发英雄决定了HUM的未来走向，个人经验比较难的是2发MK。因为HUM2发MK的话比较灵活，变化比较多。无形中浪费了很多操作和精力在上面。相对于MK，出NAGA就比较好应对了。NAGA后期无用，所以变化不多。大致就是两类：

1. 一波流压制

如果前期在骚扰HUM的时候你AC阵亡太多的话，对方2发NAGA就要小心了。别以为杀了几个HUM农民，干扰了

经济 HUM 就不能一波，无数次血和泪的教训告诉我，遇到这种情况，补 AC。上面已经提到过，DR 的能力依赖与攻击输出。没有了高攻的支持，。DR 就是废柴，靠鹿是不够的。补 AC 是王道。保证了 DPS，HUM 一波流在 DR 和 PD 面前并不可怕。

如果是 MK 来一波则不补。因为 MK 一个近战英雄，又有锤子，AC 实在太脆了。操作性不强。有人建议过补 HT，不过我的做法是——补 BR，尽量拖。射塔，等熊成型再换部队。没得换，就换拆基地。打 HUM，熊永远是最好的选择，越多资源浪费在中期，熊就越慢，好似一个泥潭，你不断扔东西进去，自己却还是越陷越深。

当然这是最坏的情况，最好莫过于前期就尽量不要损失 AC。

2. 利用 NAGA 刚出来时的压制力和威慑力开矿

NAGA 没来，10 有 89 是开矿去了。在主要路口挂 WISP。配合 KL 可以准确的掌握情报。坚决不让 HUM 开起来。

骚扰得好，那就占主动了。鹿出来后，可以压制，可以 MF，也可以开矿，我比较倾向于 MF，用 KL 侦察。能抓就抓，不能抓，就利用时间尽量练掉大点。开矿的话，现在不是最好的时机，因为还在攀 3，又开矿会有很大的真空期。当然可以 2 本开矿。但我还没有只用 2 本兵和 HUM2 本打的自信。中期是 HUM 的强势期，我的宗旨是利用前期的优势，尽量提高 PD 等级。并限制 HUM 分矿，能把握到这两点，并且家里 2 本建筑没有被强拆的话。就很成功了。

注 意：

如果 HUM 是速矿的话，攀三无异于自杀！牺牲科技来换取经济实际上是划算的，这个并不需要我所阐述。很多 REP 可以反映出来。如果攀 3，势必有一个很大的真空期留给 HUM 喘息，到时候 2 本 70 多 80 人口一波压过来，就不是 50 人口熊鹿能抗得住的了。所以进攻的时机应该是 2 本！ 2 本 DY+AC+HT+ 车，必要时山岭，个人经验认为兵越杂越好，让 HUM 不容易针对。配合大树全力攻破对方防御比较弱的一个矿。基本就拿下这一局比赛了。当然，如果对方基地有了 8 个以上的升了防御的塔的话。那就是另外的思路了，首发英雄是哪个无关紧要。

后 期

基于中期 HUM 基地和 NE 基地的防御力，其实不难看出，中期的主动权是在 HUM 一边的。NE 只能被动的根据 HUM 走向而选择自己的走向。那么就存在一个问题，PD 是否能到 3？实战的时候，我的 PD 有时能到 3，有时是 2，不过最起码也能到 2。也就是有了初级的酒火。这点是很重要的，因为这个时候 KL 其实已经废了（男巫的专家），无法作为战斗力看待。为了节约 MANA，我一般手动 B 的。有一两个去干扰下对方的操作而已。主角还是 PD。

前面提到，后期就是熊趴下，50 人口的组合，NE 的



进攻最佳时机。想办法找 HUM 决战，家里攒钱但别忘了放建筑，升攻防。没有特定的顺序，我是提 1 攻，2 井，风数的顺序。感觉没什么影响。关键看木头。部队够成——熊鹿精灵龙山岭，看情况。出山岭的情况是对方小炮和破法比例很大的时候，PD 已经不够顶。

到了后期，DR+PD 的组合对于传统的 DH+NAGA 速熊来说，英雄的作用就体现出来了。后者是为了过渡前期，重心在前，中前期占有很大优势和压迫力。前者在中前期的优势不如 DH+NAGA，属于中后期发力。

偶个人感觉综合下来 DR+PD 是>DH+NAGA 的。

决战不多陈述了，都是些老掉牙的东西。PD 是近战力量英雄，酒火连击同时还承受破法的盗取，MANA 肯定不够。所以蓝和魔免必背。DR 主要沉默法师，有精灵龙的话就沉默英雄。不要想着会被男巫驱散，只需要那瞬间的打断，足够了。OVER.

关于近点

现在说说近点吧。

HUM 近点，正常开局探路。那 BA 和 BM 一定拆不掉。接下来是防 RUSH 的问题；不过现在 HVN 在 TR 喜欢早探路，在我印象中 THOOO 就是一个早探路份子，这样的话和 DH 开局一个道理——操作，见到小地图上红点，马上拉一个 WISP 往临位方向走，路上遇到民兵就卡位，尽量拖延时间。1 个不够就 2 个 ~ 保证建筑。相信如何防 RUSH，大家心里都有自己的一套理论。所以关于对战操作方面就不再

赘述~我只说，如果我中立开局遇到近点，放弃DR，选择FL，防近点一直也是我比较头疼的事情。不过用下来，FL比DR要好得多，很少被RUSH掉。除非是前期没卡好位导致祭坛或者月井被拆掉。至于后来的走向就比较随机了。主导还是熊鹿。

关于地图

正文是以TR图来解说的。每个图元素不同，所以有不同的优劣。

T R

因为没有雇佣兵和地精实验室。所以考虑的关键就是兵力和木头的采集。合理的配比资源（主要是木头）到科技和兵力上，这是一个需要自己领悟的东西。

T M

这个图遇到对角的HUM比较难打。地图大，MF难，HUM的分矿更好开，更好守。印象中TM上偶用DR开局不出山岭好象还没赢过。因为有雇佣兵，其实用DH也是很好的选择。如果确定用DR的话，一定要尽可能早的打下一个矿点。而且还要防止HUM双矿后，买自暴人和雇佣将压制的时间提前，当然，同样的方法你也可以。

E I

这个图10个HUM有9个速矿的，DR开局1本暴兵RUSH是个不错的选择，或者干脆用PD，这样的REP也很多了。战术和TR差不多，优点是可以利用雇佣兵在第一个黑夜就拥有驱散能力。缺点是分矿太弱，DR可以上来把分矿先练掉。

T S

分矿守怪很强，而且双方距离够远，还有满地图万恶的小怪，DR的天堂。唯一要注意的就是运输机小炮的战术，有一次侦察不利。被HUM这样端掉2个分矿而GG~~lol

G W

这个图元素比较多，不过因为有泉水，我还是用DH居多。各位可以去试一试。

关于经济

WAR3的经济体现就2方面，钱和木头。往往都是前期缺木，后期缺钱，对于NE速科技的种族来说更明显，所以上面已经提过，一定要保护好WISP。尽量不要损失。

关于建筑布局

我发现最近N区有些新面孔对建筑学的理解存在误区，认为初期不贴树放建筑的玩家就不懂建筑学。其实错了，关键看你想保护什么。全部贴树造，初期WISP是安全了，换来的代价却是2本建筑完全裸露！就我个人而言，除了开局的祭坛和第2个月井我会藏在基地背后并尽量贴树（这是为了减少近战攻击的点，必要时可以用少量WISP围住，保证建筑完成）。其他建筑都是散开的。并不为了保护WISP，而是结合第3个、第4个月井来围成一个屏障，从而使2本建筑（BL等）更安全，更不利于攻击。况且，前期部队少，DPS不够，而中后期DPS高，操作只会越来越难，所以，我更愿意拿初期的简单操作换取后期的复杂操作。可能观点大家不同吧。近期我会找到合适的图片来诠释的。

一些细节、技巧、经验等等

主要的东西终于告一段落了，下面我来说说细节的部分。有人说，细节决定成败，我相信这句话。

开局一个WISP挂在HUN临位主矿路口的WISP是必须的，如果没有第一时间侦察到HUM的速分矿行动。后果很严重。

如果HUM拼了命在2本前来杀你基地的WISP，无法不牺牲的时候，一定要让他留下比你的损失更多东西。比如全红的FM，没魔的AM，到时候反推一波将把损失的木材要回来。

DR要2去骚扰的一波蛮关键，合理利用道具，特别是电盾的使用。这里有几个小技巧：如果你去HUM家，HUM选择TP，不要撤，应该往HUM基地内部走，房子后、金矿后都是你的阵型绝佳的路口。并用一个AC（幻象也可以）卡住HUM建筑的路口。把AM卡外面。当然要在HUM没有眼睛和尘土的情况下，还有控制KL卡位。如果HUM民兵集体出逃，那尽量拖时间，多一秒的战斗，HUM就少一秒的资源！

PD的喷火+黑暗箭屠农！这个战术的可怕不用多说，所以也是为什么我PD出来买血瓶和保存的原因，嘿嘿。。。甚至在后期，利用隐身药水、飞艇等等辅助都能去HUM家"光顾"一下，投资绝对值得。

挡一波的时候种BR都不要种BP。保持部队的攻击力是关键，决战时PD，蓝瓶、无敌、魔免。特别是魔免！

关于其他

战术是可变的，DR+PD是我在数百次实践后觉得比较稳定，更偏向于主流熊鹿的英雄组合。纵观前中后期，只有中期短暂的被动，其他都是可攻可守，可变可持。所以一直推崇。除了DR+PD，还有别的如PD开局，DR+NAGA等等，但都是打中前期，而没优势就没后期的战术，作为更保守一点，我还是选择了比较中性的DR+PD。



© 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

不死对抗NE优势单位分析

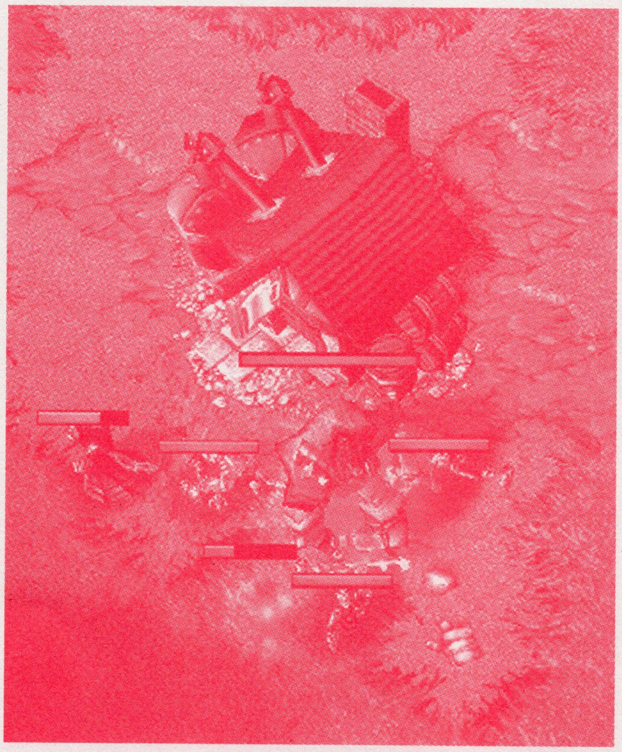
一直以来，大家认为不死对NE有一定的优势，甚至也有人称之为不平衡，这次这位作者对不死的一些兵种做了比较，分析了对NE的优势兵种。

一 食尸鬼Ghoul

毫无疑问，食尸鬼在对抗NE的战斗中始终是先驱和主战力量。无论是前期的双BCRush还是成型的天地双鬼都给NE造成不小的麻烦。

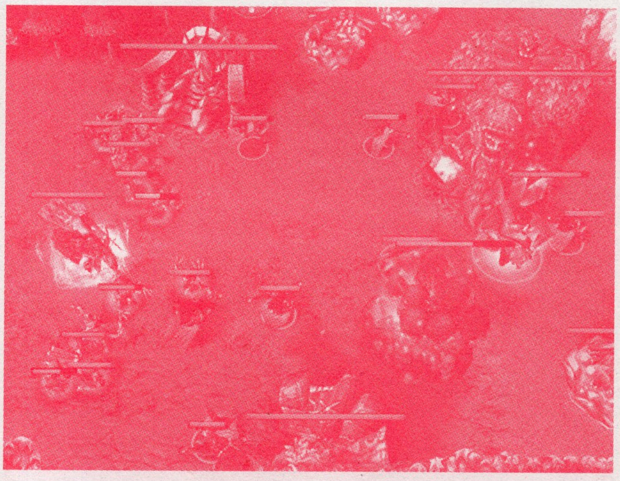
前期拉食尸鬼MF或者牵制作战，都要注意留守食尸鬼的数量。虽然食尸鬼采集木材的效率非常高，但是如果前期阵亡太多食尸鬼对于2本或者3本升级完以后需要大量木材来完成后期兵力的配置都是极其不利的。

食尸鬼的操作奥义在于围杀，拥有死亡骑士的邪恶光环之后的食尸鬼，速度上更优越，31的触碰体积也能更好的围住中等体积（32）的英雄或者单位。围杀的时候注意展开食尸鬼的队形，然后再围。对方强行突围一般会选择HP较少的食尸鬼强行攻击，此时能救便救，或者拉对包围圈没有影响的食尸鬼或者死亡骑士补缺。建议多看4K^Fov疯狂围人的Replay以加深理解。围人还是要多练。



对NE而言，首发DH一般会选择过来骚扰，用Manaburn限制DK的魔法，往往DH停下脚步释放Manaburn的时候就是围他的好时候。

面对AC开局的NE，一般科技比较快，所以一般会选择少量的Archer配合BR、BP等跳本，所以2BC的Rush是最好的选择。如果是DH首发的NE，DK可以在被Manaburn2－3次后升邪恶光环，有了邪恶光环的食尸鬼速度比AC快，操作你的食尸鬼2个一组点一个AC，有尸体就招骷髅，立即分开，选择分开点Wisp也可以。食尸鬼不能和DK脱节，一般情况下，HP到120左右食尸鬼就可以拉走了，DH一般不会追击不然就会死更多AC。其余情况升级死亡缠绕也可以，这样拥有更久的持续作战能力。



一般来说反Rush的能力DR>WD>BMT>DH，所以当对手是DR开局或者放下1BP而且已经无法立即拔除的情况下建议不要再Rush。

面对HT开局的NE，就没有AC那么好打。我的选择一般是强行挖井或者杀Wisp。Huntress具有高机动性，但是不利于齐射，科技速度也会慢许多。所以这时候利用井水一般HT能挡住Rush，那么选择放弃Rush而转去比较远的地方MF，家里升级1幽魂塔1蛛网怪塔就可以防住HT的进攻，2本2BC爆石像鬼骚扰或者打野战，此时NE就会非常难打了。

食尸鬼的狂暴是很有用的升级，升级狂暴以后，部队整体的速度大大提升，利于冲击队形，也更利于围杀。使用食尸鬼流到3本是一定要升级的。

食尸鬼在2本的时候最头痛的是森林女神Dryad，也就是小鹿，良好的操作，有减速毒药的3－4头鹿能废一队食尸鬼，所以在石像鬼成规模以前，面对有鹿的NE部队千万不要正面硬打除非是Creepjack。即使3本的狂暴食尸鬼打鹿也是不明智的。

天地鬼成型以后，面对熊鹿，食尸鬼和熊的较量其实并不吃亏。如果有了黑曜石像和恐惧魔王的吸血光环，拿

熊打食尸鬼会非常艰难。当熊被相继保存以后，剩下的只有英雄，会成为首要打击目标，围，NC，一般就会改变战局。

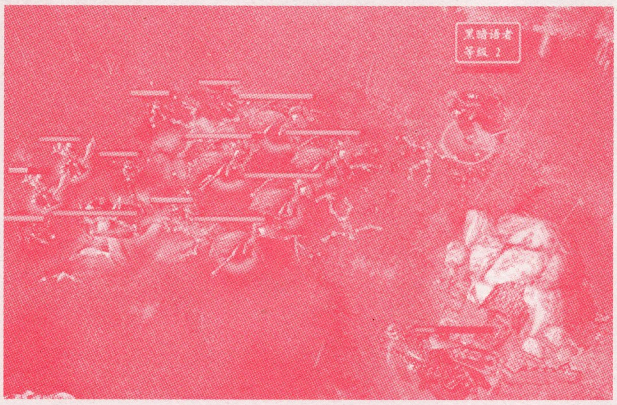
如果对方是三远的话还是放弃食尸鬼比较好。食尸鬼只能作为前期的压制力量和过渡力量。如果在中前期阵亡过多食尸鬼，那么基本上是不大可能翻盘的。

中期以后食尸鬼一般无需拉，因为是炮灰和尸体的来源，但是为了防止在群伤魔法面前食尸鬼成片倒下，带1群防和2－3医疗卷是很必要的。

二 穴居恶魔 CryptField

一般是不建议用穴居恶魔对抗NE。如果NE前期操作比较好，无论是AC开局还是HT开局，蜘蛛都占不到大便宜。有DH的情况下，DK一般是不会有魔法保护自己的蜘蛛的，而1级的邪恶光环也无法让蜘蛛逃离战场。

虽然蜘蛛的攻击类型克制HT和Dryad，但是这两者的高机动性加上对方选择的英雄使得蜘蛛流并不是那么好打。蜘蛛强大的齐射威力此时不妨现在对方英雄身上。



如果不巧对方是3AC＋BP跳本速熊的，那么慢慢爬级或者跟着DH或者BMT乱跑都是坐以待毙，蜘蛛在熊的面前无论再怎么会跳舞都没用，何况还有鹿。Sweet有这样的战例，2本放弃Lich召唤NagaSeawitch，利用DK死亡缠绕＋Naga冰箭＋蜘蛛齐射的狙击能力，压退NE的英雄，2本带献祭头骨和侍僧直接TR，此时NE2BL是放下了，但是3本还差一点点，BP打蜘蛛不痛不痒，几只不会变熊的DOC也无法抵挡。

蜘蛛不仅适合辅助TR，还是非常强大的反TR手段。面对DR首发的NE，如果1本的Rush没有取得预期效果，那么NE很有可能选择2本召唤FlameLord，带大量Archer和几个2级的黑暗之奴TR（放BP或者BR），UD一般是没有反抗余地的。如果侦察到位，那么应该及时转型蜘蛛而不再是石像鬼。利用蛛网怪塔的位置，看敌人的动向，一般DR是无懈可击的，如果对方次发英雄（FlameLord或者NagaSeawitch）走位不好，拿马上齐射配合NC击杀或者击退；其次是看如果有岩浆怪也要第一时间消灭，那个东西射程近，引到蛛网怪塔射程范围内齐射，2级的骷髅也是同样道理；之后就是NC赚Archer了。无论怎样，蜘蛛到200HP以下就要特别注意，DK的DeathCoil是救蜘蛛还是杀对方单位要看准。

对抗NE的战斗中我很少用到蜘蛛的钻地和蛛网，除非是角鹰骑士来矿区点侍僧的有可能用到一般情况用不到。

三 石像鬼 Gargoyle

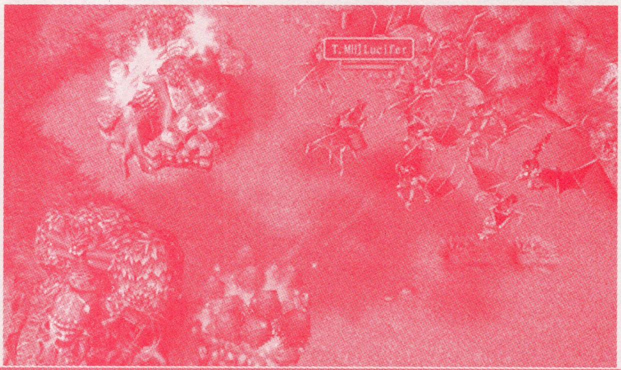
石像鬼也是令NE很头大的兵种。2本升级完毕，2－4石像鬼便可以侦察NE的扩张点，点掉建造中的生命之树，或者在NE家里点Wisp限制NE的木材。如果骚扰的到位，NE将会没有足够的木材顺利完成3本科技，而靠2本科技的NE除非有3＋的PB否则是无法与2本的UD对抗的。可以说石像鬼的奥义就是骚扰，神出鬼没的在NE基地树上空点射，转而消失。当然如果有BP，看数量定情况，我一般是8＋石像鬼散开强点BP。此时DK和LH2线练级。

正面战场如果AC数量众多甚至有DOT混在里面建议放弃爆石像鬼的想法，这两者都是石像鬼的克星。而对方如果是铁了心纯鹿，那也没有必要再多出石像鬼。石像鬼和食尸鬼一样对PB比较感冒，所以石像鬼的部队也要带医疗卷轴。如果中了酒醉云雾再被火焰呼吸攻击，应该立刻变石像，同时躲掉酒火那还有相当的运气成分不必吹毛求疵，克服了酒醉云雾的Miss和减速，战斗效率也会高不少。

石像鬼对抗有鹿（少于1队）的部队，优先和地面部队分开，从侧翼齐射鹿。绝大多数情况操作得当，石像鬼不输鹿多少。如果有仙女龙，那先忽略；角鹰骑士、奇美拉之类，看见就是一拥而上。如果NE爆了大量的角鹰兽对抗UD部队，搞不好来点咆哮和酒火之类，那建议石像鬼后拉，利用Lh的霜冻新星砸角鹰，然后石像鬼右键围殴。劣势的时候将石像鬼往家方向拉，到家再落地。如果对方是速熊并且转而熊海，石像鬼的攻击输出就有点可怜了。

石像鬼的落地形态也能帮助石像鬼更好的骚扰，HP较少的石像鬼可以到地方基地附近的岛（如TR）或者后方（如TM）落地恢复HP。

关于石像鬼的精妙操作，建议大家多看“天鬼教父”MYM]Lucifer的Replay。

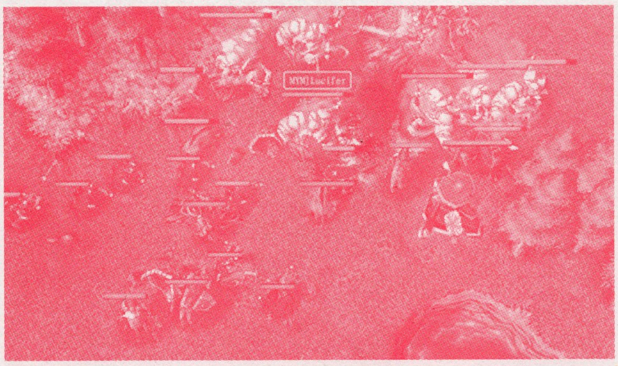


四 憎恨 Abomination

憎恨是亡灵后期对付精灵的主要手段。传统的熊鹿对皮不糙肉挺厚的憎恨造成的伤害不是很明显，在DK魔法充沛的情况下憎恨很难挂，所以现在很多 UDer 喜欢用憎恨对付 NE 的传统熊鹿组合，后期补充绞肉车和破坏者，往往能给NE玩家造成不小的压力。

我个人用憎恨的情况比较少，由于憎恨的科技树很高，对前中期NE 可能实行的压制或者骚扰不能很好的应付，所以往往在中期在鹿的追杀下会有很大的劣势。即使没有压制，NE 舒舒服服开矿，后期转型很快，当憎恨遇到奇美拉除了无奈还是无奈。我使用憎恨一般是配合绞肉车对付大量的远程部队。如果憎恨队形维持的很好，能够形成致密的一横排，那么对方的远程部队将无法接近脆弱的绞肉车，从而对远程部队进行致命的打击。憎恨打熊鹿也是一样，憎恨并无法对熊或者鹿进行有效的攻击，只是利用瘟疫之云消耗敌人的HP，控制敌人的阵型。当然敌人的近战英雄深入憎恨的包围时，憎恨围殴配合NC会让敌人措手不及的，憎恨的普通攻击还是比较可观的，但是不高的机动性和1.9秒的攻击间隔让憎恨不适合成为主战。

在对付海量AC（非常少见）时憎恨永远比食尸鬼好。CL的 Impale 和LH的FrostNova控制队形之下，憎恨冲击队形，AC的死伤是非常惨重的。其余憎恨就是最好的肉盾。很多时候蜘蛛流会走向憎恨＋破坏者，也是因为憎恨的耐打。



当发现对方出高攻击魔法部队（比如奇美拉）时，应该及时转型。

憎恨的瘟疫之云是无法驱散的物理技能，相当于慢性的群伤，对付鹿海时，瘟疫之云会让NEer 头痛不已。有人说憎恨的可怕一大半来自于瘟疫之云，我不觉得，看情况而定。

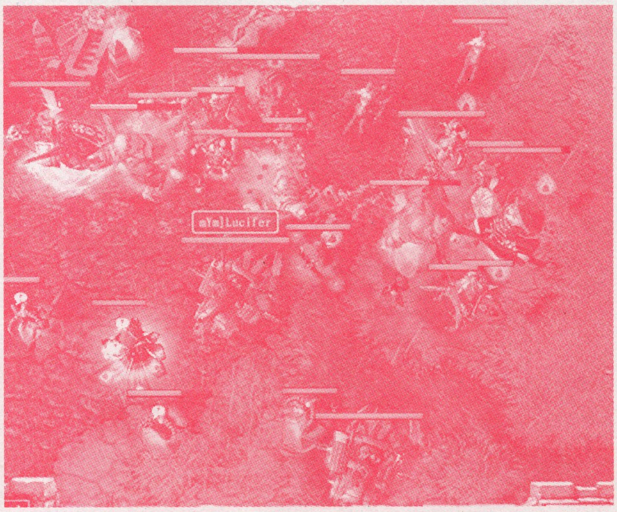
吃尸体实用性一般，我升级的不多

五 绞肉车 MeatWagon

上文提到，当我遇到喜欢爆大量远程部队的 NE 玩家的时候，一般选择憎恨＋绞肉车的组合。当部队中有绞肉车的时候，部队行进就要特别小心，防止部队脱节，至少要保持绞肉车不要离开 DK 的光环。

反 DR+FLTR 的时候，我的建议是如果屠宰场已经完成优先出1个黑曜石像。不可否认绞肉车对反 TR 有作用，但是主要还是靠蜘蛛。因为当时的经济不允许有太多选择。

正面交战的时候，绞肉车的落点一定要手控，现在的NE 一般都会移动鹿或者远程部队群，利用的是一种节奏，就是绞肉车的攻击间隔4秒，如果我们小小手控一下，让绞肉车稍稍慢一点点子弹落下，这样会打乱NE的节奏，从而掌握主动权。一般的落点控制在鹿群中央，让鹿群即使移动也会有其他的鹿被打击。



对绞肉车威胁最大的是战鹰和熊猫。战鹰一定要第一时间NC掉，不然绞肉车可能全部毁在一只小小的战鹰上。至于熊猫，只要卡位卡好，让憎恨多打熊猫几下，熊猫一旦陷入包围区就马上NC照顾它，熊猫最多喷1次火就HP不足了，这时候NE只能保存熊猫。没有了熊猫相信DH也好BMT也好都孤掌难鸣了。

如果遇到鹿群冲队形的（虽然我没见过这样不要命的但不排除这种可能）千万不要慌，我想及时调整队形是很重要的。鹿一旦来到憎恨周围，瘟疫之云和巫妖的点射会让鹿的损失很大，这时候憎恨稍微卡一卡，绞肉车瞬发，鹿的死伤相信比什么都惨重。

还有一点就是憎恨＋绞肉车攻城的时候，绞肉车的位置靠前一点。因为 NE 不一定回城，有可能直接在你身后出现，这样绞肉车全部不保，战局直接失利。当然如果利用阴影或者破坏者在路口外部放风当然更好，总之，使用这样的组合是需要非常好的阵型控制的，无论是对敌人还是自己。

六 破坏者 Destroyer

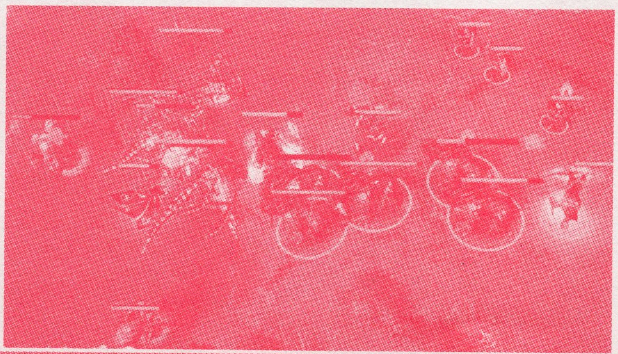
作为UD的MVP，破坏者在和NE的战斗中并不是那么重要，唯一的作用就是吞噬。比如DR＋FL的压制流，反压制成功以后，如果UD没有直接反压或者本身完成反压制付出代价比较大，那么打后期的话不能不考虑出破坏者吞噬岩浆怪、骷髅、灵魂燃烧和沉默。对于熊鹿，目前NEVSUD的主流是熊鹿偏鹿，所以出1－2只破坏者足够了，主要吞噬返老还童和魔法抗性药水，顺便吸引一下鹿的攻击点（这个是我自己YY的……）。天地鬼对抗高等级PB的时候混1只破坏者吸取酒醉云雾也是很有效的。

还有一种情况，就是三远及后期的吹风。这时候要求破坏者就要在3只左右，精灵之火和飓风都要第一时间吞噬掉，对抗3远的基本组合也就是3－4憎恨＋2－3绞肉车＋3破坏者＋DK+LH＋CL，吞噬一定要及时，不然憎恨被吹，绞肉车被点，会者DK被吹LH被秒，所以吞噬的时机来不得半点失误。此时魔法瓶比群补重要的多，DeathCoil、FrostNova、Impale释放都要恰到好处，LH和CL都要带保命道具，如果由于阵型等开战就出现劣势就集体后拉DKTP。

对付3远，我想还有一点就是抢群补。没有群补的NE3远在绞肉车和瘟疫之云的笼罩下不堪一击。

七 冰霜巨龙 FrostWyrm

UD的终极单位冰龙对战NE时使用范围也是非常狭隘的。如果蜘蛛流开局面对速熊艰难挺过一波，接下来取得优势的NE一般选择优势开矿或者补少量鹿爆熊海。面对熊海，破坏者那点攻击输出也是杯水车薪，所以唯一的出路就是冰龙。冰龙对地的减速溅射是比较明显的，范围冰冻较大，所以冰龙的攻击点也要手控，使得敌人大部分的单位都会笼罩在冰霜减速中。一般来说，1条冰龙就能控制熊海的局面，2条以上有可能翻盘。冰龙的范围，冰龙的减速对英雄持续时间有4秒，冰龙本身的攻击间隔是3秒，这就意味着无限减速，对敌方的英雄是毁灭性的打击。所以在对方转鹿或者大量AC之后，冰龙的唯一作用就是极大程度限制英雄。千万不要尝试用冰龙对付冰霜之息是个有用的技能，但对战NE的时候用的不多，加上升级价格不菲，建议不要随便升级。



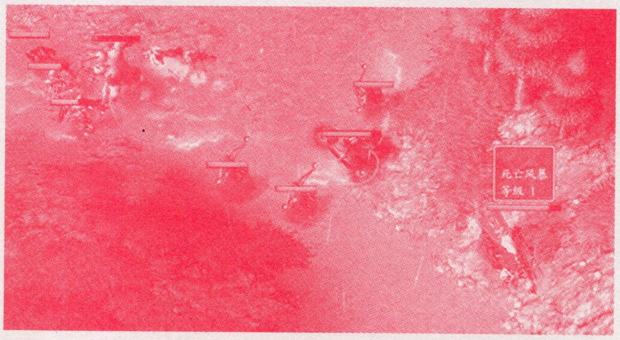
八 阴影 Shade

阴影大概是Warcraft3最有效的侦察与反侦察手段，当然是建立在有效利用的基础上。我一般出2个阴影，1个跟着对方的部队，另一个四处游荡在各矿点和对方基地之间，最主要是发现对方的扩张点。如果跟这部队的哪一个不幸殉职了，另一个马上补上。阴影能让你第一时间知道对方的动向，从而作出相应判断。比如对方偷矿，那就马上赶往矿点清除;对方偷出奇美拉，那就放弃爆憎恨转出石像鬼；最有用的当然还是Creepjack和避开对方抓自己的Creepjack。总之，对战转型很快的NE，建议阴影是不能不出的。

顺便说一下，同样具有战略意义的是TR商店的永久的侦察守卫和MF到的侦察守卫。商店处的侦察守卫，如果在MF时把5级的食人鬼魔法师杀死在外面，那么侦察守卫的视野至少覆盖一处744的海龟和食人鬼首领处的入口，对于抓MF是很有效的；侦察守卫一般放置在敌人有可能的扩张点、要害路口或者敌人家中。RTS游戏，时刻明确对方的动向永远是很重要的。

九 死亡骑士 DeathKnight

对战NE我万年不变首发死亡骑士。对战DH首发，看情况，能围杀最好，一般还是建议卖TP买尘土和巫术妖棍升光环Rush。对战WD也是一样，但是如果WD抢先到3，建议DK到3还是升级死亡契约比较好，身上带点保命道具。WD虽然具有非常强大的秒杀能力，但是本身是很脆弱的。而面对中立一般还是DK骚扰食尸鬼2线比较好尤其是对DR，拖慢NE的MF速度，对那些控100HP做的很好的NE招骷髅打野怪然后死亡缠绕，这大概是每个UD的基本功。



如果NE家固若金汤，UD只能前期选择MF的，DK永远不要太多承担伤害，并不是每一个人都是sweet有能力让红血的DK在别人面前乱晃。骷髅是不错的肉盾，在HP很少时骷髅可以拉走去探路。

中期的时候，DK逐渐成为UD最重要的部队支持，无论是光环还是死亡缠绕。死亡缠绕到底是狙杀对方单位还是保护自己单位，看具体情况。DK的位置在中后期交战中永远在大部队的前方侧面，不要陷入阵中，尤其是对熊

鹿，DK很容易被熊拍残。一般来说，DK在交战中携带回城卷、小无敌（MF到无敌更好）、魔法瓶（MF到大的更好）、群防和医疗，戒指、恢复指环之类也尽管给DK。DK本身物理伤害输出就低，所以大战一般不需要DK出手，DK就是在侧面放群防、医疗，招骷髅，救下红血单位，狙杀敌人单位。

DK如果经济允许可以去商店排队抢医疗卷轴。面对Lich和CL甚至PL的群伤，NE最需要的是医疗卷轴。NE可没有死亡骑士或者黑曜石像，没有医疗卷轴的NE三远或者熊鹿是难以持续作战的。

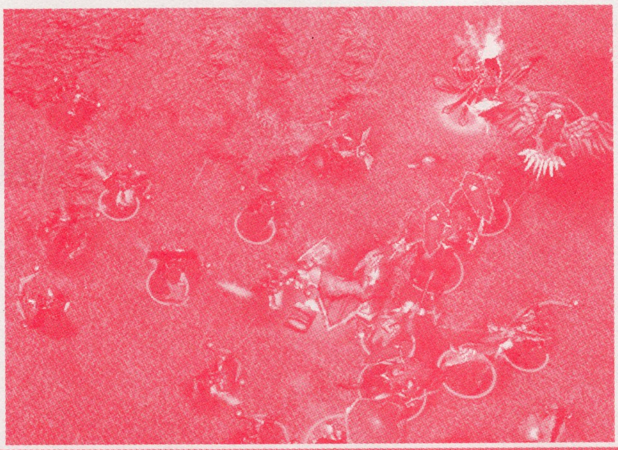
DK的终极技能本人认为比较废，不如升光环或者死亡契约。

十 巫妖Lich

对战NE的次发大多选择巫妖Lich，巫妖是UD唯一的远程英雄和智力英雄，即使是1级霜冻新星的威力，也能对敌人造成不小的打击。

巫妖的速度比较慢（270），由于有DK的光环我一般不买鞋，因此在MF时候，巫妖尽量往前靠一点以免被Creepjack直接被杀，大战时巫妖一般在阵中，这是它最适合的位置。如果是天地双鬼的配置，Lich就在部队最后面。注意撤退的时候巫妖要单独操作，以免落在部队最后，被鹿追杀。万不得已要换手回城。Lich身上也要挂魔法瓶和小无敌，看具体情况带医疗。作为UD唯一的远程英雄，一般到3本Lich都要带腐蚀之球的，点射鹿的效果非常好，即使是点英雄，配合围殴、齐射和NC也能瞬杀敌人英雄。

霜冻新星的释放是一门艺术。一般来说有以下几种情况：一、刚交战时控制对方阵型如对3远，炸在对方的兵堆中；二、对方有逃跑单位或者走位非常不好的单位和英雄，NC之，不要管是不是发挥了霜冻新星的全部威力，多加练习使得C和N是同时击中目标的；三、撤退的时候炸对方先头部队一下以便安全撤退；四、对方溃逃的时候，炸对方部队中你所能够到的最远的单位，这样前面的单位会挤后面的单位，敌人损失将非常惨重以至TP。



巫妖是典型的该出手时就出手，如果没有了魔法，但是下面一个霜冻新星战略意义非常重要，那就立刻使用黑暗仪式，无论是什么，憎恨也照吃，正所谓机不可失。

除了大师级DOT的飓风比较常见以外NE没有什么中断性技能，所以Lich的终极技能死亡凋零是很有用的攻城手段。

十一 地穴领主CryptLord

地穴领主的出场率不高，一般作为3发，利用Impale限制敌方英雄或者控制敌方阵型以获得战斗先机。Impale的释放一定要淫荡，能穿多少就穿多少，看着敌人无数的单位飞上去掉下来真是赏心悦目。

CL的道具携带大多数是强化自己抗击打能力的比如戒指、血牌等，魔法瓶看情况挂一个。走位就是部队正前方，肉盾一个，熊喜欢拍就拍吧。如果CL的阵亡能换到3头熊或者敌方任意一个英雄就赚了，不要苛求。

CL的出场最多就是2种情况：3远转吹风的；熊海或者熊鹿偏熊的。两者都因为Impale的限制作用战斗一开始就被重创。

十二 恐惧魔王DreadLord

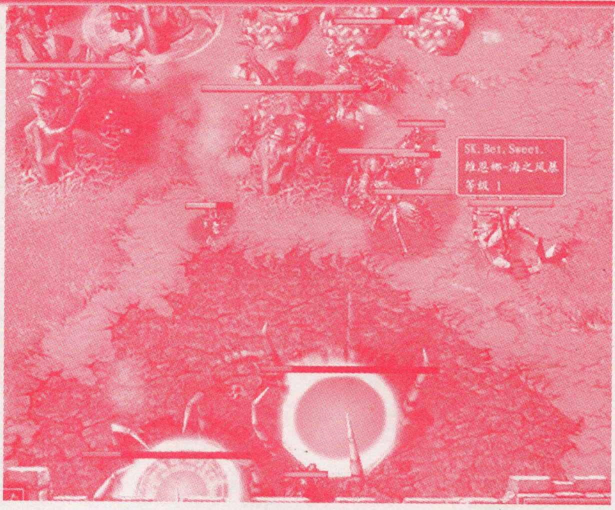
DL恐怕出的就还要少了。我的DL次发3发都试过，一般是对付等级已经上去的PB或者DH这样攻击输出比较恐怖的英雄的，另外就是光环对食尸鬼和石像鬼的支持实在不小。不是太菜的NE都会驱散或者A自己英雄或者单位来解除睡眠状态，不过这样会浪费NE的操作，打乱NE的节奏，从而UD会牢牢掌握主动权。不过在大战中很难即使发现这一情况，比如熊鹿对憎恨＋绞肉车，DL能睡2－3头熊，NE一时发现不了，即使发现了就没有操作余地去微操作鹿，所以局部兵力上UD还是会占优势的。

恐惧魔王作为力量英雄，力量成长并不高，但是智力成长还可以，加上本身跑的慢，所以一定要在在DK的辅助下才能发挥最大作用，作为UD英雄中唯一一个攻击速度比较快的英雄，DL必要时也要带腐蚀球，魔法瓶、无敌和鞋子是少不了的。

十三 黑暗游侠DarkRanger

出场率也不高，出她大多数情况也是为了限制熊猫。沉默还是很有效的。很多时候她是帮着NE打UD的。

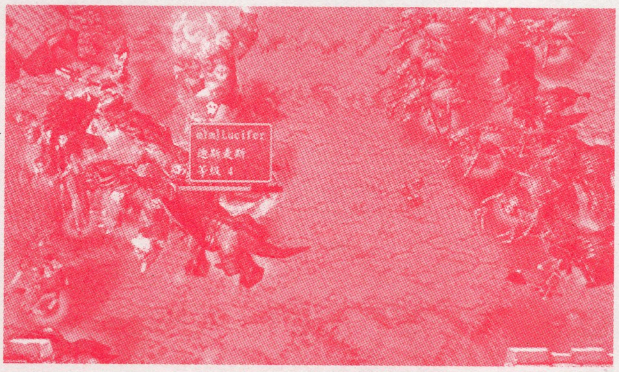
十四 深渊领主 PitLord



比较少见，一般作为次发，在对付3远的时候有时候用来替代CL下雨打乱敌人阵型。由于不缺乏驱散手段，恐惧号叫限制熊的攻击输出不明显。

PL的分裂攻击是个很强大的技能，作为力量最高的英雄，我一般给PL装备加速手套、爪子、+力量的道具和腐蚀球，有着强大的分裂攻击的PL整个就是1个战斗机器，冲入敌群一阵砍杀，威力接近群伤了，还不容易死。

不过由于对抗NE关于PL的主流战术开发不多也不完善，我不是很推荐。



十五 娜迦女海巫 NagaSeawitch

上文已经提到，娜迦海巫是强大的前期英雄，冰箭的压制能力让DH都无语，不过同样Naga也是很脆弱的，而且不能受死亡缠绕的医疗，所以娜迦海巫的选择一定要慎重，而且要配备鞋子、小血瓶和小无敌。NE最近很流行单驯兽师爆鹿，这时候限制驯兽师也可以使用娜迦海巫，具体看4K^FovVSWE.IGE.Check的那一场。不过4K^FoV最近很喜欢娜迦海巫。中后期娜迦海巫的部队支持作用明显减弱，压制能力在保存和鹿的面前黯然失色，所以我一般不推荐。





人类Lost Temple防各族速攻篇

前言：LostTemple向来是有利用人类的，这是毋庸质疑的。但即便如此，其他种族并不会在这张对人类有利的地图上就这么甘拜下风。几乎所有的种族都有自身的战术来针对LostTemple上的人类。所以在此期的战术中，特地为人类玩家准备了丰厚的大餐：如何在这张对自身有利的地图上保持优势，化解对手的速攻。

LostTemple上人类的优缺点

之所以把LostTemple称作为人类的宝图，其最大的原因就是在这个地图上人类可以采取速开基地战术。根据有关统计，人类在LostTemple这个地图上的胜率为50%左右，比其他三个种族高出了4%。此外，90%的人类玩家会在这张地图上采取速开基地战术。

所谓速开基地战术就是指人类在开局时利用步兵，大法师和水元素以及民兵快速把斜坡下的分基地处的野怪清理掉，然后利用人类农民快速建造的特点，在游戏初期建造分基地，迅速取得经济优势。

这个战术的优点在于其快速建造分基地的时间性短，速率性高，而一旦取得双基地后，其经济优势便会慢慢体现出来。

而这个战术的缺点也是显而易见的，早期花费不菲建造基地所带来的后果就是兵力上的真空期。其他种族玩家对付人类速矿战术往往会采取相对应的速攻战术，对于人类玩家来说，如何解决好这个问题对于在这个地图上是否能继续执行这个战术有着相当大的决定性作用。

防暗夜速攻策略

暗夜在LostTemple是仅此于人类的第二优势种族，其乱矿流早已被玩家津津乐道。不仅如此，暗夜的骚扰和速攻也是4个种族中最为强悍的。双兵营女猎手和恶魔猎手的搭配足以让每个速开基地的人类玩家闻风丧胆。

基本上暗夜玩家对付人类速基地都会采取以下几种战术：双兵营女猎手战术，速科技精灵龙战术，速科技双知识古树，以及远古守护者TowerRush战术。

当遇到对手采取双兵营女猎手战术时，人类玩家并不需要建造大量的步兵与之匹敌，取而代之的则应该是建造伐木场和防御塔。由于女猎手为无甲单位，而防御塔的攻击方式是穿刺，而且造价也并不高，所以对付群成的女猎手是再好不过的了。

当碰见精灵龙战术时，首先在暗夜科技时要确定对手是不是准备在基地升级完毕后采取精灵龙战术。最好的方法是去暗夜的基地内查看下是否建造了猎手大厅，如果没有的话，那基本上可以把对手的攻击单位归结成精灵龙。由于精灵龙的攻击方式是穿刺，所以建造防御塔并不合适，最好的单位还是火枪兵。因为精灵龙相对于女猎手而言，其成型的时间上要远远慢于后者，而这段时间正是可以给人类一个喘气的机会，以便聚集足够多的火枪兵与之抗衡。

与上述情况相同，如果去暗夜基地内侦察到猎手大厅的存在，那说明暗夜选手会走熊鹿的路线。如果是这样的话，那男女巫师火枪的万金油战术足以打退对手，最重要的是不能让暗夜有第2片基地，单矿的暗夜根本无法与双矿的人类抗衡。

最后是暗夜的远古守护者TowerRush。这种战术通常是在第一天晚上进行，由于暗夜的视线在晚间比其他种族大，所以暗夜玩家常常利用这个特点在人类分基地不远处建造远古守护者，这样一来，人类看不见暗夜而暗夜却看的见人类。不仅如此，在远古守护者战术中，暗夜往往还会夹带着女猎手的存在。这样给人类造成了极大的困难，虽然防御塔的攻击速度高，攻击力强，但能移动的缘故守护者与之相比更是有过之而无不及。一旦遇见这种战术，通常是遇见这种战术的同时也看见了对手无数的防御塔，不能轻举妄动，一定要按奈的住，赶紧升级主基地，第2级基地迅速建造车间，出小炮。同时兵营不断补充火枪和步兵，保护小炮，这样对付单纯的远古守护者和女猎手，效果会好的很多。

防亡灵速攻战术

亡灵对付速矿的人类通常有着自己的一套：按部就班的骚扰，练级，最后三英雄会师，于是开始RPG……但也有不同往常的战术，例如骷髅海战术，速科技单英雄毁灭者战术。

对付骷髅海战术，对于速矿的人类来说是比较困难。不同于以前的版本，最早期的版本中有驱散可买，所有的召唤基本上成了经验。在如今，大批量的召唤物如果没有单位帮助驱散的话，基本上很难取得胜利。骷髅海战术的成型早，花费也不贵，仅依靠3-4个亡灵法师就可以发动攻击。而一旦发起进攻后，没有驱散的那一方将死的很难看。所以侦察是非常的要到位，一旦发现对手建造了诅咒神庙后要立刻研究男巫的驱散技能，而、此时还没有升级的人类则要加快脚步赶紧升级，赶紧建造神秘圣地，建造男巫，对付骷髅海。

而对付单英雄（基本上99%是死亡骑士）速科技毁灭者战术时，最好不要建造龙鹰，取而代之的最好是坦克。别看坦克的攻击力不高，但其霰弹的攻击方式能同时让对个毁灭者受得伤害，是对付空中部队的最好的选择。另外由于亡灵是单英雄，所以其英雄的等级有可能将远远的高于人类，所以人类的智力英雄如大法师则要格外的注意，最好在地精商店购买无敌药水以保证性命无悠。

防兽人速攻战术

兽人的速攻战术则比亡灵又多了少许，其中有双兵营咕噜兵速攻，双兽栏飞龙流。基本上兽人在对付人类时，大多兽人玩家都会采取使用先知而不采取其他英雄。因为在早期先知拥有幽灵狼，而其他英雄并没有这个技能。要知道，在早期幽灵狼的作用是非常强大的：骚扰，牵制，策动攻击，肉盾……

如果遇上双兵营咕噜兵速攻的兽人，人类玩家请多建造些步兵。其实不管兽人的战术如何，人类都应该多建造些步兵。即便是双兵营兽人战术，人类玩家在双基地后多建造些步兵，并且研究其盾牌作用。大法师在技能选择上最好以水元素－辉煌光环－暴风学－暴风学－辉煌光环－－转移的路线去升级。兽人咕噜虽然强悍，但面对大量的人类步兵也非常的吃力。当有了大量的步兵后，人类快速升级基地，第二级基地完成后迅速建造神秘圣地出男女巫师。当有了女巫后，对于单矿并且科技落后的兽人来说，大局其实已定。

如果兽人采取的是双兽栏飞龙流的话，那么前期兵力肯定处于真空时期，那么人类需要做的不仅是建造步兵，研究盾牌，在适当的时候骚扰兽人，并且在二级基地完毕后建造龙鹰。虽然火枪对飞龙能造成很大的伤害，但火枪的机动性很差，相比龙鹰的机动性高，并且其技能锁能对其飞龙产生致命伤害。另外最好再增加几个火枪，这样能万无一失了。

防人类速攻战术

最后是人类的内战。通常人类内战的场面极其混乱。有步兵速攻，TowerRush，快速升级基地破法对攻等等。

最常见的是步兵速攻。很多人类玩家在开完分基地后直接冲向对手基地屠农，大法师选择暴风雪砸农民，步兵杀伐木工。对付这种战术要利用好民兵。因为早期步兵数量不多，而步兵和民兵的攻击水平其实是在一个档次。大法师的安全要保护好，一旦大法师死于非命的话那全盘就无法翻身了。

如果遇上人类的TowerRush的话，那么情况就有点麻烦。一旦人类的防御塔建造完毕的话那就一定要升级基地出小炮。而在这期间，绝对不能轻易的出动与敌人正面交锋。

最后，如果遇见快速升级基地破法的战术时，首先不要慌张，其次要放弃步兵的积攒，因为步兵对于强大的破法而言绝对是经验值的奉送。对于双矿的人类而言，要做的是防御塔的协助，其次是升级基地，稳固后方。由于有了经济的支持，即便是科技稍微落后对方也无关系。重要的是如何防守，如何在经济为成型之前抵挡住敌人的攻势。

总　结

人类在LostTempler上是强大的，更是众矢之的。有更多的他族玩家潜心研究如何破解人类的快速基地战术，从最早的Roc时代延伸到现在的Tft时代。不管如何，作为人类玩家而言，势必是要把速矿战术坚持到底，这就给其他玩家有了发挥的空间。而以上的这篇防御各族速攻的战术，一定会给需要帮助的人类玩家很大的启发，但也有可能会遭到其他种族玩家的唾弃。即便如此，其实说到底战术是死的，人是活的，就好比Moon，即使他告诉玩家们用什么战术他还会赢。就因为他的灵活运用，而不是把战术规划为单一的东西，所以才能成为长胜将军。希望人类玩家在看过这篇战术后能够有所启发，能带来与之相应的防守战术。而对于其他种族而言，也希望通过这篇战术能为自身战术的多样化起到良性循环的作用。





五大怪异战术

CCTV-5 的《天下足球》节目中，有一个深受广大观众喜爱的小栏目叫做"TOP10"，主旨在于帮大家回忆足球史上的各项"十大XX"。同样，在魔兽的世界中，值得大家回味的经典也如天上的繁星一样众多。从本期开始，新增加的小栏目"TOP5"将会为大家历数魔兽中经典的"五大XX"。同时，我们也非常欢迎广大读者为我们这个小栏目提供素材，提出你们希望看到的"五大XX"。

闲言少叙，让我们一起进入第一期的《TOP5之五大怪异战术》。

五大怪异战术

无论是业余玩家还是职业选手，不管是在亚洲还是在欧美，优秀的操作一直都是大家所追从的。无数的高手们用他们奔驰电掣般的快手赢得一场又一场的比赛，虽不至于人人都像 SK.Zacard、NiP-Rainbow、MaDFroG 一样拥有神话般的完美操作，但"快手流"的精彩操作不可否认是很多玩家心中奋斗的目标。

而完美的快手操作并非是所有人都可以做到的。也许你会说只要刻苦训练自然会达到"快手流"的操作境界，其实不然，有许多玩家会有这样的感受，觉得自己对操作练习非常多，开始手速会明显加快，但是到了一定的阶段就停滞不上了，就好比瓶颈期很难突破。那么这些没有惊人手速，又没有华丽操作的普通玩家们该怎么制敌呢？难道就永远是失败者吗？答案当然是"No"。

在魔兽界同一片天空下还有着另一群人，他们依靠着自己独特的战术，凭借着基本的操作，以怪制敌，怪异的战术是他们取得胜利的法宝。人们给这群人一个特有的流派"意识流"。在新人辈出的 2005 这一年中涌现了一大批"意识流"选手，比如来自美东的人族选手 ANGRY_KOREA_MAN、来自韩国的人族选手 mcvifv 以及来自中国的随机选手 Hacker_E.T.L（现已转为暗夜选手）等等，这些战术大师自创一派，不仅弥补了自己操作上的不足，还给我们带来了许多赏心悦目的"怪异战术"……

（评分最高为 *****；综合指数：是对战术的总体评定；实用指数：是对战术在实际对战中的效果评定；投机指数：是对战术风险性的评定；操作指数：是指战术运用对操作的要求评定；意识指数：是指实施战术对时机把握和整体大局观的要求评定）

TOP5 ——五大怪异战术 NO.1"雇佣兵流"

综合指数：★★★
实用指数：★★★
投机指数：★★★★
操作指数：★★★
意识指数：★★

战术简介：

"雇佣兵流"毫无疑问就是以雇佣兵为自己的主力兵种，这样的战术一定要在有雇佣兵商店的地图上才可以运用，适合人族使用，对付任何一族都可以。

代表人物：mcvifv

韩国另类人族选手，可以说"雇佣兵流"是他自创的独门武功，他是一个善于思考、善于用脑来打魔兽的玩家，接触魔兽这个游戏的时间也算是比较长了，算是出道很早不过成器较晚的玩家，不过近期他的战术在亚洲 BN 上已经颇有影响力，很多人族选手都开始采用这样的打法，目前 mvcifv 在亚洲 BN 上 Solo(1v1) 等级 44、排名第 35 位，Team (2v2) 等级 40 排名、亚洲前 5，他最近开的小号 lightninged 也已经达到了 BN40 级以上，相信这位选手还会继续暴发，给我们带来更多的惊喜。

相关资料：

比较常见的雇佣兵：树林巨魔影子牧师、树林巨魔狂暴战士、泥潭傀儡、食人魔拳手。其中树林巨魔影子牧师和泥潭傀儡有着非常有用的技能。



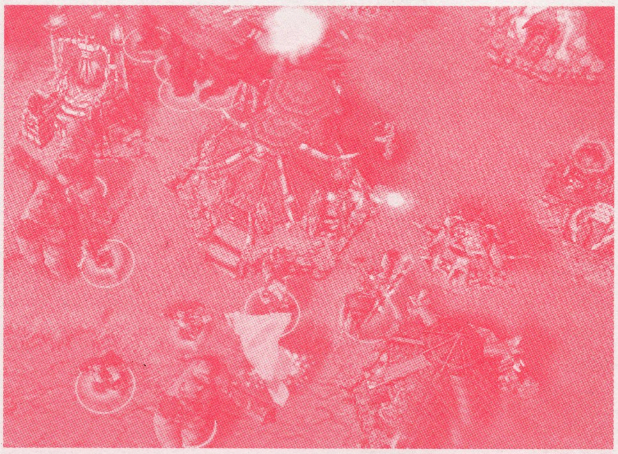


战术打法：

"雇佣兵流"开局就是非常规的模式，利用人族农民可以通过共同建造同一建筑的方法来增加建造速度这一优势，前期三个农民一起建造祭坛、一个农民建造兵营、还有一个农民伐木。然后训练两个农民采金，之后训练的农民则伐木。当祭坛完工后建造完毕的三农民便去采金，形成五农民采金的最优化模式，同时训练自己的英雄，首选英雄毫无疑问是大法师，因为水元素的存在给之后迅速地 MF 带来很大便捷。

当大法师走出祭坛时，通常对方英雄才训练到一半，这样给MF雇佣兵营地争取很多宝贵的时间。接着你就可以召集适量民兵以及2到3个步兵来协助英雄MF雇佣兵营地，在MF时可以直接召唤中立雇佣兵，清理完毕后便留下一个农民让其建造一座农场，这样不仅给自己增加人口同时也方便下次直接召唤雇佣兵，并且农场的可视范围也起到了侦察的作用。也许你会担心当你MF时对方会来骚扰你的基地，所以要在前期建筑摆放上要注意紧凑，并且可以适当的补上1至2个塔，到时对方前来屠农的时候，召集民兵配上塔和建筑地形的优势很容易抵抗住对方的骚扰。

由于"雇佣兵流"无须二级基地的支持，所以你可以省下一大笔资源来直接购买雇佣兵。一般地图上都有两个雇佣兵营地，当你 MF 掉这两处时英雄基本已经达到 3 段，也拥有了一定数量的雇佣兵，此时就是你进攻对方的最好时机。因为这个时期对方攀科技的话兵力是非常薄弱的时候，即使是常规打法，此时对方也是二基地后兵力的真空期，二级基地刚升级完毕并开始建造二级建筑，而你则无需建造二等建筑就可以拥有大量的中立雇佣兵，并不断补给雇佣兵力，良好的运用他们的技能打对手一个措手不及。



战术优点：

前期比较隐蔽，无论是建筑方面还是兵力方面，对方基本无法看出你的战术意图；节省资源，无需升二级基地，也不需要建造太多的建筑，大量资源可以用于召中立雇佣兵，这样部队成型得比较快；理想的时机，速出英雄直接MF 雇佣兵营地，不容易被对方逮到，同样部队成型之后，正好是对方二本后的真空期，而两个低等级的英雄在搭配得当的雇佣兵组合下实在是没有什么发挥的余地，出其不意、一波攻势结果对方！

战术弱点：

"雇佣兵流"是前期推崇经济的优势转化为兵力优势，所以家中的防御塔不可过多，于是当你在外 MF 雇佣兵营地时基地的防守就会显得比较窘迫。同样没有高等级的基地依托就没有了科技的优势，所以必定要在前期压倒对方，即使一波无法结束对方也要依靠源源不断的中立雇佣兵持续压制，否则后期无法与对方高等级兵种相抗衡。

TOP5 ——五大怪异战术 NO.2"兽族法师流"

综合指数：★★★
实用指数：★★★★
投机指数：★★★
操作指数：★★★★
意识指数：★★★

战术简介：

"兽族法师流"当然是兽族的战术，依靠巨魔猎头过度，最终以大师级灵魂行者为主力兵种，并配合其他魔法兵种，依靠灵魂行者"远古神灵"这一个不可思议的技能，不断让已经死去的牛头人族单位复活（灵魂行者和牛头人都属于牛头人族单位），依靠魔法转换兵力的战术压倒对方。很多兽族玩家对于对战暗夜非常头痛，包括"兽王"4K.Grubby 也是对战 NE 胜率最低，而"兽族法师流"就是比较适合对付暗夜精灵族。地图则是中小型以上并拥有小酒馆的地图比较适用。

代表人物：A.G_HoliDay

中国上海选手，曾经在 BN 清零前 50 级的 Orc 选手，用"后起之秀"来形容他是一点不过，在 RTB 联赛上表现非常活跃，大家对这位 19 岁的 Orc 新人看法褒贬不一，但是他的实力还是被广泛认可的，记得在前不久 GamEdge 炫动挑战赛上，A.G_HoliDay 把连任五轮擂主的中国著名 UD 选手 QcH[Atl]Gstar 以 3:1 的压倒性优势拉下马来，赛后连"战术大师"MagicYang 都觉得不可思议，相信这位年轻选手会在魔兽电子竞技这条路上走得更好更远。

相关资料：

兽族三大魔法兵各具有一个不可思议的技能

灵魂行者

远古神灵 Ancestral Spirit
使一个阵亡的非英雄牛头人复活。复活的牛头人拥有100%的生命。

研究费用	研究地点	需求
100 150	灵魂归宿	大师级灵魂行者训练

持续时间	使用间隔	魔法消耗	距离	作用范围	使用目标	效果
立刻	30 秒	250	35	单位	阵亡的友军牛头人	复活牛头人

巨魔巫医

治疗守卫 Healing Ward
召唤一个固定的守卫，治疗附近的非机械类友军，每秒可恢复2%的生命值。

研究费用	研究地点	需求
100 150	灵魂归宿	大师级巫医训练

持续时间	使用间隔	魔法消耗	距离	作用范围	使用目标	
30秒	无	200	-	50	空中，地面，友军，非机械	每秒恢复生命2%

萨满祭司

嗜血术 Bloodlust (自动施放)
在咒语持续时间里，目标单位的攻击速度提升40%，移动速度提升25%。

研究费用	研究地点	需求
100 150	灵魂归宿	大师级萨满训练

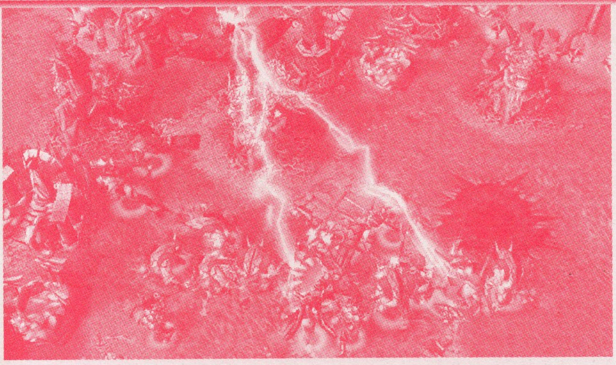
持续时间	使用间隔	魔法消耗	距离	作用范围	使用目标	效果
60秒	1秒	40	60	单位	空中，地面，友军，非机械，自己	攻击频率 +40%，移动速度 +25%

战术打法：

"兽族法师流"是推崇科技的打法，前期速升基地后造兵营是很有必要，并且战争磨坊也必须很早放下，这样不仅有利于加快收集木材的速度，同样可以为防止对方TowerRush做下准备。首发英雄则是拥有同时召唤两匹幽灵狼技能的先知默属，初级兵种上选择远程攻击的巨魔猎头者是首选，因为这样不仅可以防范对方对于科技流的战术直接前来TowerRush的快攻，同时也为速攀科技节省大量资源。巨魔猎头者的数量则根据对方采用的打法而定，通常4-5个就足够了。

二级基地完成之前，先知要依靠两匹幽灵狼与对方不停周旋，为自己速升科技争取时间，同时减缓对方英雄升级进程。二级基地完工后立刻放下灵魂归宿并进行专家级灵魂行者训练的升级。大部队则前去小酒馆召用第二英雄辅助型的娜迦海妖，配合所有部队向对方基地开始压制，在娜迦女海巫的冰冻之箭和巨魔猎头者的齐射下对于对方单位是非常恐怖的，尤其是NE生命值比较少的单位。等资源允许后马上进行三级基地的升级。中期可以在家中建造适量的箭塔来帮助防御。

等到三级基地完工后，马上再放下一座灵魂归宿和牛头人图腾，然后升级大师级灵魂行者训练并且进行双灵魂归宿暴灵魂行者，同时训练1至2个牛头人。带有耐久光环的牛头人酋长比较适合作为第三英雄，他的耐久光环可以给部队带来更大的威力。此时兽族的人口就可以爆发了，有了一定数量的灵魂行者后就可以进行巨魔巫医和萨满祭司的升级和训练，数量不需要太多2至3个即可，巫医带来的三个守卫以及萨满的嗜血术将为兽族部队带来如虎添翼的效果。通常这些升级将会在10分钟内基本完成，而后就是兽族法师部队的天下了，对战时牛头人族单位毫无疑问的作为肉盾，而后的巨魔巫医和萨满祭司则不停的释放其魔法技能，同样的灵魂行者或者牛头人死了后只要运用"远古神灵"来复活。就这样依靠魔法转换兵力的战术压倒对方。



战术优点：

速升科技来达到最优化的部队搭配，巨魔巫医的补血技能和灵魂行者的复活技能让兽族部队达到了最佳的防御状态，同样牛头人酋长的耐久光环以及萨满祭司的嗜血术也可以保证兽族部队强劲的攻击力。即便后期暗夜出奇美拉，兽族同样得心应手，因为兽族魔法兵都是可以对空的，况且还有闪电球的存在。可以说只要战术成型基本很难破解。

战术弱点：

"兽族法师流"成型比较慢，攀科技战术意图比较容易被发现，中前期的兵力相对比较薄弱，如果对方采用强攻打乱兽族的科技进度，那么后期兽族就比较难打了。并且由于涉及到比较多的魔法运用以及阵型控制，所以对操作方面的要求相对比较高。

TOP5 ——五大怪异战术NO.3"玉蝴蝶流"

综合指数：★★★
实用指数：★★★
投机指数：★★
操作指数：★★★
意识指数：★★★★

战术简介：

"玉蝴蝶流"中所谓的玉蝴蝶就是精灵龙，这当然是NE的独门战术。造价低廉的精灵龙天生拥有三大技能以及其灵活机动性来无限压制对手，当然，从来精灵龙战术就不是终结对手无敌战术，它的作用是无尽压制并逼迫对方转型，而后你则可以己之长攻其之短。"玉蝴蝶流"在对战强大的魔法种族Human是最为合适的了，打同族也不是以怪制胜的好战术！地图不限。

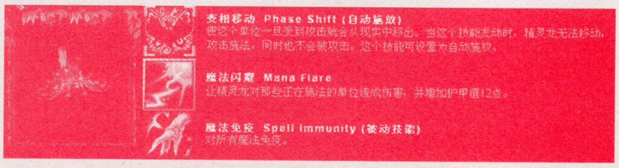
代表人物：T.MH]Moon

无须过多介绍的人物，相信玩魔兽的人应该都知道这位韩国暗夜职业选手，可以说是暗夜天王级的人物，他对魔兽这款游戏的深入和理解几乎达到疯狂的程度，Moon每天的训练时间绝对是非常人可以接受的，所以他对魔兽各种单位和

战术的理解都是非常深刻、非常独道，许多被大家广泛使用的战术都是Moon首创的，所以业内给他一个"第五种族"的称号。今年2月份Moon加入了丹麦著名电子竞技战队mYm.Raptor-gaming，相信这将把拥有两届WEG2005冠军、MWL冠军头衔Moon的电竞事业推向顶峰。

相关资料：

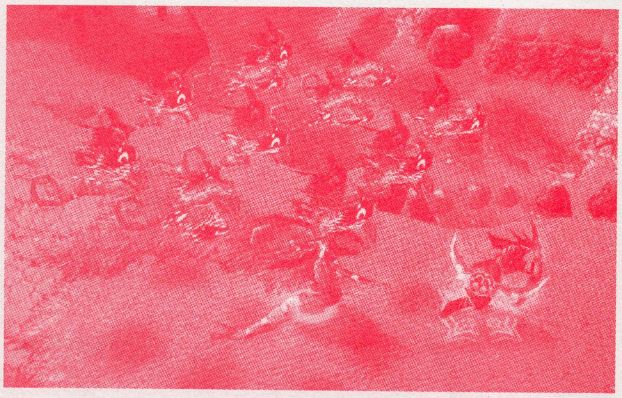
精灵龙



战术打法：

对付Human常规开局，祭坛、月亮井、战争古树依次放下，前期主要是骚扰加三陪对手MF，那么选择恶魔+少量弓箭手（2至4个）的过度是非常不错的选择，如果打算单英雄骚扰的则选择中立英雄黑暗游侠比较合适，速升基地二本后双风之古树（可以选择在离基地稍远、比较隐蔽的地方建造），然后到酒馆召出NAGA并开始向对手进行压制路线。同样如果没有小酒馆的地图次发英雄选择KOG也是相当不错的，当然压制的战术是坚决不变的，俗话说得好"进攻就是最好的防守"。这样不仅可以牵制对手MF并且避免对方开出分矿，同样还可以洞察对手的战术意图，避免对方进行Rush，并且给精灵龙部队成型争取时间。记住，这个时段是"玉蝴蝶流"最薄弱的时期，所以一发现对手有Rush的态势，就马上要在基地加中种下1、2棵战争古树来协助防守，等精灵龙部队成型后先选择开矿因为良好的经济基础是为之后的转型打下准备，之后便将矛头瞄准对手。

精灵龙灵活的特性让它们在战场的生还率很高，对付Human的魔法部队是绰绰有余。当然，一般Human发现你精灵龙战术时基本都会选择火枪，然而当Human发现火枪无法齐射拥有"变相移动"技能的精灵龙并反倒是火枪被不停点杀之后，又不得不转型出飞机或是坦克了，这时就是你转型的好时机了，把队伍恢复到传统的"熊鹿组合"，比赛就在你掌控之中了。



同样对付NE同族，前期常规开局，一般在有生命泉的地图上NE内战基本都会选择女猎的开局，当然你也同样要给对手制造女列开局的假象，一战争古树就足够了，这样可以提快基地二本完成的时间，而在英雄方面选择守望者就比较合适了，因为在战术暴露后对手的女列将不断被精灵龙部队轻易点杀，而此时对手多半会选择改出大量弓箭手来应对，这个时候守望者"刀阵旋风"就可以发挥其作用了，随后比赛就好打了，转战术还是继续压制就随你了。

战术优点：

前期常规的开局所以战术比较隐蔽，精灵龙的攻击力虽然不是很高，但快速的攻击频率弥补了攻击力的不足，另外，它的技能使自己很难被齐射，所以整个队伍的火力承受相当平均，用群疗支持的话就是物尽其用！最主要的就是"玉蝴蝶流"针对性很强，以己之长攻其之短，把局面主动权掌握在你手中，那么胜利也就在你这边。

战术弱点：

前期相对比较薄弱，并且"玉蝴蝶流"并非是万金油那种万能战术，他只是过度战术，所以对使用者操作和意识都有一定的要求，需要多实践才可以领会"玉蝴蝶流"的真谛！

TOP5——五大怪异战术NO.4"AKM流"

综合指数：★★★★
实用指数：★★★★
投机指数：★★
操作指数：★★★
意识指数：★★★

战术简介：

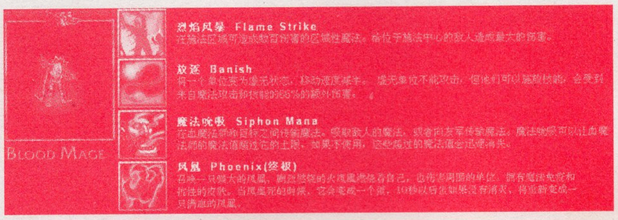
"AKM流"也叫"血法流"，很明显是以血魔法师为主英雄而展开的战术，依靠血魔法师的烈焰风暴不断向对方发起骚扰，屠农、拆建筑这是血法的强项，延缓对方的科技进度和资源采集，从而不断获得优势。不过，"AKM流"最大的特点不只是血魔法师，跳空人族初级兵种、依靠民兵和箭塔直接跳科技，中期体现魔法流优势，中后期则呈现机械流优势，最终达到魔法兵种和机械兵种的融合，一战灭掉对手。

代表人物：ANGRY_KOREA_MAN

他可以说是意识流选手中的一个神话了，这位美西人族选手的APM只有60至90，依靠这样极少量的操作，居然可以在高手如林的BN上冲到40多级，曾经一度挤升美西前五，并且胜率也在六成以上，而后Roqu和BLOODLAW_PRINCE这两个小号的战绩同样非常不错，不少高手BN上遇到他都败下阵来，这一切让很多人觉得不可思议。同样，他的自创一派的"AKM流"更是让我们眼前一亮。地图不限，对战四族皆可。

相关资料：

血魔法师



战术打法：

非常规的战术当然是非常规的开局，5 农民采金，接下来伐木场、祭坛、农场、箭塔依次放下，农民生产至 18 人口后，疯狂伐木并升级基地，根据对方的位置适当地再补上几个塔来防御（一般 2 至 3 个塔），并放下铁匠铺和商店。当然首发英雄绝对是血魔法师，技能毫无疑问"烈焰风暴"，然后血法即开始了自己漫长的骚扰之路。骚扰方面，有 4 种选择：一，对付 NE 可以火烧小精灵聚集的树林或者直接火烧对方金矿；而，对付 Human 和 Orc 则是直接屠杀农民特别是在采金的农民；三，对付 UD 则不选择骚扰对方基地，而去抓对方 MF；四，针对基地防御比较好的对手，索性放弃骚扰直接单英雄 MF-- 别看血法孤身一人但是凭借烈焰风暴，MF 还真不是个难事儿。

等到二级基地升级完毕后立刻放下双神秘圣地和一车间，车间尽量放在基地深处，因为通常对方看到科技流打法会前来快攻一波。如果的确如此的话，车间完毕后就开始建造追击炮小队，如果对方仍然 MF 的话那就先生产一矮人直升机做前期侦察。而双神秘圣地则不断生产女巫、牧师和破法，人口稳定在 40 左右时即可升级三级基地。此时就侦察工作就显得非常重要了，面对对方不同的打法你也可以有多种选择：一，一般"AKM 流"都是以男女法师 + 小炮 + 破法的打法，不过如果察觉到对方出空军的话，就再造一个车间双车间出直升机，要知道虽然才一个人口的直升机一旦成型，对空的攻击力是非常可怕的，可以说价廉物美。二，而对付 UD 的毁灭流通常会出蒸汽坦克，这样不仅可以对付 UD 的空中力量，也可以采取暴坦克拆对方基地的战术，同样拆基地也可以依靠炮小队在女巫隐身术支持下而达到偷袭对方基地的效果。三，如果面对的是同族或者是 Orc 的话光靠破法是不够的，训练一些骑兵来与对方强大的地面部队抗衡才是上策，并选用第二英雄大法师升暴风雪技能或者中立英雄深渊领主升火焰雨技能，来配合血法的烈焰风暴给对方造成更大规模的面伤害。最后再不断的骚扰和偷袭下积累优势，选定适合的时机一波结束对方。



"AKM 流"其实只运用了一个很简单的道理 -- 田忌赛马。人族步兵初期既然处于劣势，那就让这种劣势彻底一些，不出任何兵，不和对手交战，用防御塔过度到中期。中期的科技必然比对手快一等次，等于用中级兵欺负低级兵，用高级兵欺负中级兵。欺负过程中必然取得巨大优势，顺势开矿，消灭对手经济来源。最后在经济和科技上压倒对手。应用"AKM 流"这个战术要把握好心态，因为经常会被对方 TowerRush，胜利和失败都在一线之间。不用担心前期英雄等级上的差距，关键在于炮小队 + 男女巫师 + 破法的成型，一旦熬过过度阶段，兵力将迅速膨胀那么胜利也就离你不远了。

战术优点：

"AKM 流"其实就是推崇科技的打法，只要安全度过前期的兵力真空期，依靠人族的科技，就可以很顺理成章地把魔法兵种和机械兵种发挥得淋漓尽致。"AKM 流"看似死板的打法，其实战术的转变和随机应变的可塑性非常强，敌变我变、敌攻我退的战术思路，充分体现了"AKM 流"的弹性打法。

战术弱点：

相对英雄要比对方出得慢，开局稳固防守和速升科技是个大矛盾，因为多一个塔科技就会慢很多而少一个塔防守就会很吃紧。前期兵力十分空虚，经常会面对对方的 Rush，所以，"AKM 流"也是一个十分考验玩家心态的战术。

TOP5 ——五大怪异战术 NO. 5"不死快攻流"

综合指数：★★★★★
实用指数：★★★★
投机指数：★★★★
操作指数：★
意识指数：★

战术简介：

"不死快攻流"是 UD 纯狗流的延伸战术，不过更极端、更果断、更诡异。开局就卖掉回城，并利用侍僧的"回收"技能，卖祭坛、卖商店甚至卖基地，充分利用资源，在前期短时间内转化成食尸鬼。然后一攻到底，直到胜利！非常极端的战术。理论上对付 Human 和 NE 最为适合。地图一般都可以，小地图就最合适不过了。

代表人物：Hacker_E.T.L

一位刚刚从业余走入职业魔兽圈的年轻选手，记得他

上个月在亚洲BN上的esay_to_love这个ID曾经一度进入亚洲TOP10，成为国人第一。这对于当时还是业余玩家的他来说，是非常不容易的，而他又是一位慢手流选，手一般APM在120左右，不过他的战术真的是让人大开眼界。原本玩随机的他对每个种族的战术可以说是挖掘到了极致，经常运用一些怪异的战术把职业高手们玩得团团转。而今在加入了Hacker职业战队后，他更是加强了基本功的训练，目前和同队队友Hacker_Fly100%共用的BN帐号HackerClan已经列在亚洲排名的首页，46级、排位15，很期待这位慢手意识流选手今后有精彩的表现。

相关资料：

侍僧回收技能



回收 Unsummon

将一个建筑卖掉，但只能得到建造费用的30%。

战术打法：

"不死快攻流"既然是快攻，那当然是以初级兵种为主力军，所以前期模式类似食尸鬼流的开局，地穴、通灵塔、祭坛、第二个通灵塔依次放下，在祭坛完工之前放下商店，当然，地穴完工后不停生产食尸鬼，并派一狗探路，接下来就是此战术的关键了。

首先英雄选择方面，对付人族可以选择更为快捷的中立英雄，比如火焰领主或者黑暗游侠都是非常好的选择。因为他们在屠杀对方单位的同时可以增加自己的兵力（小火焰分裂和骷髅兵）。而对付NE时则比较合适选用本族英雄死亡骑士或者恐惧魔王可以直接升光环，这样一来可以增强整体部队实力，二来是针对恶魔猎手的"法力燃烧"技能。合理地选择英雄后就要开始考虑资源了，手段一：直接卖回城卷轴；手段二：英雄出来后，侍僧依靠回收"技能"卖祭坛；手段三：英雄在商店里买了"巫术之杖"后回收商店；手段四：回收大墓地（不推荐）。这样就可以腾出一大笔钱，然后放下第二个地穴，开始双地穴暴食尸鬼，当然要适当增加通灵塔来扩充人口。



这样基本在天黑之前，一个编队的食尸鬼可以成型，通常这时对手正在疯狂的MF中，也就是你Rush的最佳时刻，全线进攻吧。如果对手是人族的话，一般会召集民兵和你狗流火拼，当然伤亡是一定会有的，不过不用担心，因为对方的资源采集已经给你打乱了，依靠"巫术之杖"召唤出的骷髅兵和在一定进攻次数下会分裂的小火焰或者是被黑暗之箭射死后创造的骷髅兵，绝对可以和对手的地面部队相抗衡，至少持平。由于你的基地还是在不断采集资源生产兵力，双地穴补充食尸鬼是相当快的，不久优势就会体现了。如果对手是暗夜的话，同样如此，科技流的NE基本直接GG，而在大量食尸鬼的存在下，弓箭手开局基本就是经验，同样如果是女猎开局，那兵力也是远远不能和双地穴暴食尸鬼相抗衡的，这样5分钟基本就可以结束战役了。



战术优点：

战术思路非常明确貌似SC的打法，依靠前期兵力优势压倒对手，不需要太多的操作，同样也不需要很优秀的意识，绝对是以怪制敌，给对手一个突如其来的打击，速战速决。

战术弱点：

投机性非常高，一但快攻失败同样也宣布了你的失败，并且基地的防守非常薄弱，只要对手采取对拆的打法，"不死快攻流"就显得比较被动了。

定价：29.90元　**监制：JOVAN**

本手册随盘附赠　**主编：A·R**

ISBN 7-900407-71-5

9 787900 407719

